XBOX 360

X360玩家专门志

假日集结号

轻松游戏 快乐生活

Vol.4

无双级精华攻略集合

强势出击 使命召唤4 现代战争／皇牌空战6／质量效应 刺客信条／剑刃风暴 百年战争／真·三国无双5

特别企划 精制四重奏

第一弹 年末大盘点

清算发售至今X360成绩单



第二弹 至尊年鉴2007版

X360+ARCADE逐个盘点



第三弹 三红规避指南

新登场 new!

新版X360购买甄别宝典

X360揭秘

第四弹 连载Vol.4

幕后秘闻

好评追加连载









《皇牌空战6》《使命召唤4》《偶像大师》等精选曲目



三代《光环》精选珍藏集

CD2 妙韵神曲CD 超值加量双倍惊喜



XBOX 360 Vol. 4

X360玩家专门志

大获全胜

2007年年末的商战，X360借《使命召唤4》之力一路狂卖，仅11月份在北美销量就高达77万台，比10月份大幅度提高110%。而软件方面也是凯歌高奏，《光环3》在发售后的第三个月里依然保持旺盛的销售势头，至我写下这段文字的时候仍盘踞销量榜前十名；而《使命召唤4》发售当月销量突破150万套，相比之下PS3版还不足45万套；其他如《刺客信条》、《质量效应》、《吉他英雄III》等大作也纷纷迎来开门红。根据NPD的数据，自X360发售以来，北美地区的消费者在X360上的消费额达到了71亿美元，而2007年的总金额接近50亿美元，其他两位对手的同期数据分别是PS3的21亿美元和Wii的30亿美元。X360主机和软件的销售比高达6.9(意即每台销售一台X360主机就能卖出6.9款游戏软件)，这说明整个X360产业“非常健康”。而Xbox LIVE全球用户已经在新年来临之际成功突破千万大关，在LIVE对战排行榜上，《光环3》依然占据头把交椅，《使命召唤4》则红得发紫，《吉他英雄III》把《战争机器》挤到了第四位上，这几款游戏都是大幅度提升了X360销量以及Xbox LIVE会员数量的重磅作品。

然而展望来年，X360的情况依然十分严峻，日本市场依然毫无起色，北美市场亦面临着Wii的步步紧逼，其他地区市场还要抵抗PS3的穷追不舍。在目前X360的2008年发售表中，真正算得上重量级的只有《GTA IV》，而《鬼泣4》、《火爆狂飙 天堂》等作品在年初尚且难成气候，而他的对手Wii和PS3都还有不少重量级作品例如《任天堂明星大乱斗X》、《Wii Fit》(美版)、《潜龙谍影4》、《GT赛车5》尚未完全露面，X360目前虽是稳坐榜眼之位，但却不能有丝毫懈怠。2007年已经过去，2008年还要更加努力。



2008.1.15



封面用图：使命召唤4 封面设计：张金涛 责任编辑：杨雪飞

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com



数字十年

2008年1月7日，比尔·盖茨第11次出现在CES的开幕演讲中。这次他一反常态，像个老顽童一样向人们展现他卸下重担后的轻松姿态："我不知道在微软的最后一天该如何度过，因此我请了些朋友帮我为这一天做准备，我们一起制作了一段小影像……"

"比尔·盖茨在微软的最后一天"这段轻松幽默的影像逗乐了全世界，美国前副总统戈尔、美国总统候选人希拉里·克林顿和贝拉克·奥巴马、大导演史蒂芬·斯皮尔伯格、好莱坞巨星乔治·克鲁尼、U2主唱Bono、NBC新闻主播布莱恩·威廉姆斯……这些在各自的领域里叱咤风云的人物为盖茨最后的告别仪式作串场，在令全世界大跌眼镜的恶搞影像中宣告了微软一个时代的结束。

比尔·盖茨将从此专注于他的慈善事业，在他的最后一场CES演讲中，他为人们留下了下一个"数字十年"的宏伟构想，最后他手捧吉他，与微软老将罗比·巴赫及摇滚明星Slash一起来了一场《吉他英雄III》的演奏，从此告别了他的32年软件生涯。从2009年起，微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫将代替微软主持CES的基调演讲，他将沿着盖茨指明的方向创造新的"数字十年"，由他统帅的X360业务将在其中发挥关键作用……

文 Lancer 美编 NINA

再玩一局！

将全世界的客厅变为数字化、无线化的网络中枢——这是比尔·盖茨提出的"数字十年"计划的核心思想，这一计划的全方位实施在某种程度上应该感激索尼。用Windows征服了全世界的办公室和书房之后，微软自然而然地打起客厅的主意，因此在上世纪90年代末，微软发动了一系列进军客厅的计划，从机顶盒上网的"维纳斯计划"，到为世嘉DC提供操作系统，微软无孔不入地从IT业渗透到家电业，比尔·盖茨风雨无阻地参加每一年的CES展。同时具备PC与家用电器特征的电视游戏机无疑是微软走向客厅的最佳途径，只要把握这一市场，就可以占领美国三分之一的家庭。于是比尔·盖茨找到了颇有私交的久多良木健，提议为PS2提供操作系统。在比尔·盖茨找上门的5年前，同样怀揣网络梦的久多良木健就已经猜到微软将成为日后大敌，这位一心要为业界设立标准的梦想家断然拒绝了世界首富的请求，间接促成了Xbox的诞生。

2000年情人节，比尔·盖茨、史蒂夫·鲍尔默和Xbox团队在一次会议中决定了微软游戏业务的未来：微软将投入20亿美元作为Xbox的启动资金。主要负责人艾拉德为其制定了3年计划：第一年树立Xbox在网络方

面的强势形象，第二年体现Xbox的画面优势，第三年让Xbox的年销量超过PS2。但艾拉德的理想被久多良木健轻易击碎，他还记得在2001年的E3展中，"媒体把《光环》称为蹩脚的PC移植游戏"人们并没有太在意PS2与Xbox之间的画面差距。《光环》最终成为了微软的杀手锏，《光环2》上市的那一个季度Xbox部门首次实现盈利，鲍尔默将其称为"《光环2》季度"。但在PS2遥遥领先的销量面前，艾拉德的计划无可奈何的落空了。不过Xbox两千多万台的销量至少为微软赢得了"再玩一局"的机会，比尔·盖茨在《时代》的采访中说："第一代，它就像一局游戏一样，如果你打得很好，到了最后它会说'你可以再玩一遍了'，仅此而已！"

147页的《Xenon之书》在微软游戏部已经成为传奇，这是指导微软"再玩一局"的说明书，它详述了微软的整个X360战略计划，其中的一大部分是在描述所谓的"D.E.L."，即"数字娱乐生活方式"(Digital Entertainment Lifestyle)，涵盖了电影、音乐、游戏、电话、电视等数字化媒体，它们都将通过Xbox LIVE汇聚到X360——这是比尔·盖茨打开他的钱柜，每年心甘情愿地为这个无底洞投入十几亿美元的真正原因。

音乐与电影正在向数字化的方向发展，娱乐产业正在转型为软件业，总会有人创造出一个平台成为所有的新一代数字化娱乐标准。翻开《Xenon之书》的第13页，上面写着："作为世界软件领袖，微软是促成此次转型并从中得益的最佳人选。这是我们不容错过的机会。"比尔·盖茨知道这是一个长远的计划，不能操之过急。"你不能把它当作一个万用机来卖，你要先让家里的某些成员认为它是不可或缺的东西，然后让它逐渐成为全家体验的东西。"在X360尚未成为一种大众化产品之前，游戏仍然是其绝对重心，微软必须先让铁杆玩家用X360占领客厅。艾拉德说："如果一个狂热玩家买不到X360，理由是最后一台被想看DVD的老奶奶买走了，那么我们就算失败了。"艾拉德相信X360的初期目标是先把玩家从索尼的怀抱中抢走，对他来说，在成为主流之前，游戏就是X360的一切。

2005年1月，艾拉德召集了一批Xbox业务的高级行政人员，他们一起写下了激励着他们每天勤奋工作的动力宣言。艾拉德说："多数人会写上美国小姐一样的、鲜花般美丽的宣言，比如创造一个更美丽的世界云云，而我写的是：每天激励着我起床走向办公室的动力是想要看到久多良木健的辞职信，用相框装裱起来，挂在我的办公桌旁。"

几个月后，艾拉德在旧金山的一个海滨度假区吃午饭，他的手机突然响起，那是一条短信息，上面写着：久多良木健已经辞去索尼游戏部首脑职位！艾拉德兴奋地拿着手机奔向停车场，他噼里啪啦地与对方进行了一次狂热的通话，结果才知道这只是一则愚人节的笑话，对方正是他的上司罗比·巴赫。

一年后，艾拉德又收到了一条同样的消息，这一次不再是罗比·巴赫的恶作剧——久多良木健被明升暗降剥夺了社长职务，黯然神伤地从台前走向了幕后，而X360正在《战争机器》的带动下席卷美国，向着一千万台的出货目标稳步前进。艾拉德说："只要我们先把几百万台X360卖到铁杆玩家的手中，就有机会率先卖掉1000万台，而率先突破千万销量的主机总会获胜。"



▲《光环》已经成为微软的传奇，为Xbox创造了无数铁杆用户。

大作攻势

2004年5月，微软制定了一份关于未来10年的总投资预算表，将硬件生产、软件开发等成本计算在内，其总投入将高达170亿美元。X360发展计划的第一步是成为铁杆玩家的不二之选，为此就必须打造足够强大的游戏阵容。

微软游戏制作室的力量有限，这个成立十几年的部门原本一直是以PC游戏为主力，在Xbox诞生之后规模稍有扩大，每年注资2.4亿美元，员工达到了1200多人，但仍然不到索尼的一半。微软知道创造强大的游戏阵容不能单靠自己，在Xbox时代里，它相继拉拢了半数以上的第三方游戏软件发行商，到了Xbox的晚年，EA这个最大的目标也全力投向Xbox。这些与第三方的关系基础正是微软"再来一局"的资本。X360规格大致确立之时，EA已经投入了1000多人专门开发X360的游戏，同步制作的游戏达25款，规划了未来三年的游戏发售时间表。EA最大的竞争对手Activision也在积极筹谋，《使命召唤2》被确认为X360首发游戏，并在微软的资助下投入了3000万美元的巨额预算。



▲《使命召唤2》让玩家看到了次世代游戏的魅力。

但还有一些筹码被索尼牢牢地抓在手中，PS2时代共有13款游戏的销量超过500万套，其中10款都是PS2独占游戏：《GTA》、《最终幻想》、《潜龙谍影》这些第三方品牌仍然倾向于为老东家服务，而微软在日本的软弱无力使其难以获得日本厂商的支持，也就导致其游戏阵容存在巨大缺憾。就在此时，彼得·摩尔成为微软眼中的救星。

当艾拉德在它的动力宣言中写下逼退久多良木健的目标时，彼得·摩尔是最坚决的拥护者。世嘉DC的惨败让摩尔久久无法忘怀，2004年9月他在所有Xbox员工面前发表动员令，他站在童年偶像丘吉尔的巨大画像前，激情四射地说："我们不会成为DC，我绝对不会让这种事情发生。"打败久多良木健成为摩尔最大的目标，艾拉德说："对彼得而言，这次是他的个人之战！"

充满攻击性、出招狠辣是彼得·摩尔的一贯作风，他打破了微软在市场宣传方面低调沉稳的作风，为美国的X360首发投入了5000万美元的广告费，他在各种场合高唱X360的伟大，将PS3贬得一文不值；在台面下，摩尔利用其在世嘉期间与第三方开拓的关系网络四处奔走，它说服微软划拨大笔公关费用，专门用于与第三方培养友情，他与罗比·巴赫一起到日本进行了5次游说巡游，频频拜访顽固的日本第三方，从优惠的权利金条件到技术和资金支持，最大限度的满足第三方的需要。微软就像当年的索尼一样，低声下气地讨好第三方，利用多数第三方打破游戏产业一家独大局面的普遍心理，创造游戏业界的新生态。

2005年5月，索尼在E3展中兀自以CG攻势创造了一个辉煌的假象，在人们对场馆另一侧的微软展台前频频死机的X360一片质疑之时，彼得·摩尔已经成竹在胸——X360的将近20款首发游戏正在陆续到位，玩家需要的是看得见、摸得着的游戏，这次的次世代大战微软不再一味吹嘘镜花水月般的新概念，而是实打实地用游戏阵容说话。

选择在2005年末发售，这在X360的发展计划中有着最优先的重要性。时间上的领先优势有多方面的好处，首先是第三方为了在次世代战争中站稳脚跟，必须及早投注于次世代游戏的研发，正如EA前总裁拉瑞·普洛斯特所说"如果一开始就在一个新平台上失去了市场份额，今后将很难取回"。当硬件商在次世代技术上争分夺秒之时，软件商也在拼了命的挖掘次世代主机的性能，因为在一部次世代主机的发展初期存在"意识占有率"的说法，最早给玩家留下深刻印象的游戏将奠定一个系列乃至其厂商的地位。Activision用《使命召唤2》在这一轮次世代战争中争取了主动，早期X360的购买者中，《使命召唤2》的购买率高达85%，该作的出色表现使其成为X360初期的形象代表，不仅成为各类媒体诠释X360机能的样板话题，更是在玩家中传为美谈，这种宣传效应对发行商本身的间接影响之大难以估量。

作为最早上市的次世代主机，X360成为第三方探索次世代游戏研发、积累技术力的集中投资对象，微软在游戏开发工具和环境方面也一直是游戏开发者们的首选，于是提前一年上市的X360成为次世代游戏技术的发源地，上市不到半年就有《幽灵行动 尖峰战士》、《上古卷轴Ⅳ 湮灭》等充分发挥主机性能的作品出现。一年的技术积累让游戏开发者们驾轻就熟，当开发环境相差悬殊的PS3摆在他们面前时，很容易产生做生不如做熟的心态，X360的机能被挖得越彻底，人们对PS3开发环境的抱怨就越激烈。PS3自从2006年11月发售以来，在游戏画面上一直比X360矮了一大截，开发者们怨声载道，而玩家得出的结论则是晚上市一年且售价高出200美元的PS3性能反倒不如X360。



▲《幽灵行动 尖峰战士》体现了X360的真正性能潜力。

先发优势的另外一个重要表现就是微软不停念叨的"千万出货量"，从雅达利一直到PS2总共经历的5代主机确实都在恪守着"率先出货千万者获胜"的原则，一千万的出货量是第三方的重要心理数字，索尼当年刚进入游戏业时曾吃了不少闭门羹，Konami、Enix等大牌厂商动不动就放话：主机卖过一千万再来找我们！这个出货数字是第三方游戏保本的重要指标，一旦达到这一指标，再大的冰山也要融化，多大牌的第三方也会笑脸相迎。

X360着重把握铁杆玩家的策略也让第三方大为满意，X360发售初期软硬件销量比例即达到4：1，这是一个令第三方振奋的数字，意味着X360拥有一批软件消费能力极强的用户。为了打造雄厚的根基，微软的市场推广策略处处面向核心玩家，从广告的投放渠道到屡试不爽的午夜首卖活动，再到成就系统的设计和网络社区的构建，处处围绕核心玩家的喜好。立足于核心玩家的初期战略有几个重要因素：其一是核心玩家总是最早购入次世代主机，只要牢牢吸引这一部分群体，就可以迅速突破千万目标；其二是核心玩家最需要网络服务，可以让Xbox LIVE得到迅速的发展。或许在玩家的眼中，Xbox LIVE只不过是让X360更美好的理由之一，但在比尔·盖茨的眼中，它对于"数字十年"的重要性甚至超过了X360。

网络风暴

2005年11月1日，比尔·盖茨发表了"LIVE时代"的宣言，宣布将以5年为周期，发起一场猛烈的风暴，彻底改变人们使用软件的方式。

LIVE计划是微软狙击Google的重要战略，微软试图将各种服务升级为一体化的网上服务，用户可以通过微软的网络服务获得一切所需，而作为LIVE计划六大块内容之一的Xbox LIVE是LIVE时代中的娱乐象征，是微软的一体化网络服务覆盖客厅的核心环节。为了打造Xbox LIVE，微软在第一个五年计划中投入了20亿美元。在第二个五年计划中，微软希望让Xbox LIVE融入LIVE计划的其他环节。在此计划即将启动之际，比尔·盖茨首次出席微软的E3展前发布会，他说Xbox LIVE将会连接Windows LIVE Messenger的2.3亿用户，连接10亿手机用户，"让玩家随时随地用任何设备都能轻松进入游戏世界。这是只有微软才能实现的理念！"



▲《光环3》是Xbox LIVE用户激增的最大功臣。

微软的意图是以核心玩家为基础打造一个有稳定用户群的网络社区，通过网络社区的"病毒式"加速度发展的特点迅速形成一个巨大的网络世界，并通过"LIVE Anywhere"将"病毒"扩散到LIVE计划的其他环节。"LIVE Anywhere"概括的说是电脑、手机和X360的一体化LIVE网络，其中的任何一个环节都可以推动其他环节的发展。最近几年YouTube、MySpace等社区型网站的"病毒式"极速发展已经表现出网络社区的强大力量，而更加诱人的是，这类社区存在高粘着性特点，用户一旦在其中筑了窝或建立了社交关系圈，就将成为长期的忠诚用户。无论硬件平台或软件产品如何变化，他们将认定该网络服务供应商，这就给竞争对手形成了一道高不可攀的门槛，创造了独有的垄断优势。

网络化是"数字十年"的灵魂，也是所有娱乐内容供应商的共识，索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森曾表示PS4或许将会彻底抛弃物理光驱，成为一部完全凭依网络的主机，已经下台的久多良木健也宣称"PS4、5、6将与网络融合"，甚至一向对网络冷眼旁观的任天堂也将网络化作为下一个发展阶段的重点。对网络用户的争夺将关系到未来的业界版图，只要让用户对其网络产生归属感，将相当于为今后的软硬件产品创造了一个稳定而持久的消费群。

微软在网络服务方面拥有得天独厚的优势，罗比·巴赫曾不屑地宣称PLAYSTATION Network"谈不上是网络服务"。至少就目前而言，Xbox LIVE是游戏历史上最伟大的网络服务，而且正在出现"病毒式发展"的迹象——2008年1月微软宣布Xbox LIVE的用户数量已经突破千万大关，提前一年完成目标。Xbox LIVE正在成为X360不可或缺的一部分，使用率从Xbox时代的10%提高到约70%。微软不停地向玩家灌输网络对于游戏的重要性，通过《战争机器》、《光环》等巨作让网络乐趣深入人心，X360以核心玩家为主力的用户群特征让微软的网络理念迅速得到认可。美国"电子娱乐设计研究会"对400多款游戏进行研究的结果显示，具有在线多人模式的游戏营收可达纯单机游戏的两倍，就算是只有简单的在线功能也可以让收入提高四分之一。在游戏中加入网络功能已经成为欧美游戏

开发商的共识，在主视角射击等强调对抗性的游戏中，网络模式的重要性甚至远高于单机部分。据统计，八成以上的X360游戏拥有网络功能，Xbox LIVE正在为家用机创造网络化的全盛时代。

2007年末商战是Xbox LIVE最为狂热的时期，微软在去年2007年12月份公布的Xbox LIVE用户数量为800万，相隔不到一个月，用户数就已经突破1000万——一个月新增200万注册用户，这是在家用机网络化历史中的一桩值得大书特书的丰功伟绩。Xbox LIVE疯狂的发展速度完全超出了微软的预期，导致这个一直以稳定可靠著称的网络服务在圣诞期间出现严重故障，上千万玩家在拥堵的网络环境中度过了一个难熬的圣诞，以Major Nelson为首的Xbox LIVE团队彻夜抢修，却依然出现了玩家因无法享受Xbox LIVE乐趣而怒告微软的官司纠纷。这虽然是Xbox LIVE光芒中的一个黑点，却也间接表明玩家已经对该服务产生极高的依赖度。

在Xbox LIVE如野火蔓延的同时，微软的“数字娱乐生活方式”也在紧锣密鼓地筹划之中。CES 2008的基调演讲中，罗比·巴赫公布了几项极具讽刺意味的合作项目：索尼旗下的米高梅公司宣布全面加盟Xbox LIVE，为其提供《终结者》、《律政俏佳人》、《沉默的羔羊》等高清电影，米高梅的姊妹公司United Artists也将提供电影点播；还有一个合作伙伴是身为蓝光阵营中坚分子的迪士尼，迪士尼携旗下的ABC电视台力挺Xbox LIVE，提供了超过500小时的高清电视节目。目前Xbox LIVE有总共3500小时的影视内容，超过了所有竞争对手。于此同时，微软的Mediaroom IPTV平台粉墨登场，微软再度向传统卫星及有线电视网络露出獠牙，用网络提供影视娱乐节目，最终打造一个支配整个娱乐传媒业的传播渠道与平台，微软的第一个“数字十年”就在这丝极野心的初步汇合中划上了句号。



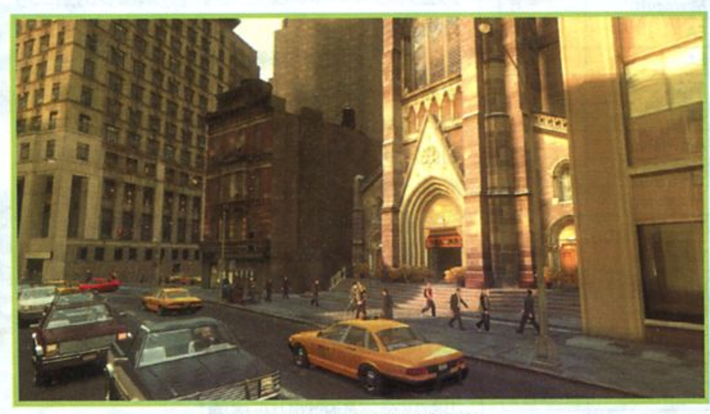
▲微软在CES 2008中公布了大批Xbox LIVE新合作伙伴。

新的十年

“数字十年”计划几经坎坷，从“维纳斯计划”到“.NET计划”，比尔·盖茨一直卖力推销的新概念至今仍是空中楼阁。以Xbox LIVE和Mediaroom为首的“数字十年”新篇章迎来了一个可喜的开端，但能否开花结果还是未知之数。目前高清节目下载在Xbox LIVE的营收中仍是仅占极小的份额，而X360自身的发展之路也并非一帆风顺。

三红灯是消费电子行业历史上最严重的质量事故之一，给Xbox的品牌形象留下了难以磨灭的伤痕。出现这一致命故障的原因或许是微软操之过急，把2005年11月的发售目标咬得太死，以至于忽视了某些重要步骤。三红的爆发让花样年华的X360惨遭凌辱，在软件销量一飞冲天的同时，硬件销量却没有得到同步的增长。2007年X360的出货量只有730万台，比2006年减少160万台。排除掉2006年压货太狠的因素，三红灯绝对是2007年X360出货量降低的罪魁祸首。虽然微软向所有购买者承担了所有维修费，但如此荒谬的故障率大大抵消了非核心玩家的购买欲，成为X360大众化发展的最大瓶颈。

彼得·摩尔曾说：“除了铁杆玩家，我们一无所有”，用户的过度核心向是X360立足的根基，但要实现“数字十年”的目标，必须要走向大众化。按照游戏业的发展规律，主机销量过2000万、售价降到199美元以下之后，才是迈向大众化的第一步，而三红危机的爆发让X360的降价计划被迫推延。游戏机的零部件成本每天都在降低，PS3上市一年后，造价降到了一半，X360早在2006年末就实现了硬件的盈亏平衡，目前的硬件成本肯定是远低于造价。然而三红这一横祸却无端端地给微软造成了十几亿美元的损失，让微软娱乐设备部在2007财年里净亏损近20亿美元。此外微软还有很多隐性开支，比如向第三方提供的种种好处。微软用银弹攻势拉拢第三方在业内已经是公开的秘密，彼得·摩尔曾把第一方与第三方之间台面下的交易搬上台面，承认微软四处撒钱收买人心，让囊中羞涩的索尼只能以清高之姿指责其“破坏游戏规则”。在微软游戏部门每年亏损的十几亿美元中，有不少是塞到了第三方的手中。有传闻称微软对所有PS3独占的游戏一律开出免权利金的条件，部分大作还可以全额提供移植费用，难怪《鬼泣4》、《刺客信条》等都纷纷倒戈。对于X360独占的大作更是可以享受诸多优惠，据Take Two透露《生化奇兵》是一款权利金全免的游戏，而且还获得了不小的宣传支持，而《GTAIV》除了5000万美元的资料片制作费用赞助外，据称在权利金上也是全免的。


▲《GTAIV》必然会引领X360走向巅峰。

三红这种可导致主机报废的大范围缺陷，如果是套在其他电子产品身上，可能意味着彻底覆灭，好在X360是一部以核心玩家为主力的主机，三红爆发在X360迈开大众化步伐之前，已算是不幸之中的万幸。在“史上最强游戏阵容”的感召下，心痒难耐的铁杆玩家们前仆后继地穿过三红灯的死亡红环，让存在致命质量缺陷的X360仍然能在年末商战期间力压狂降200美元的PS3，趁着Wii全面缺货之机，X360在滚烫的GPU和火热的销售局面中度过了一个美好的圣诞。2007年第四季度，X360的出货量高达430万台，为全年出货量的6成，X360的软硬件销售总额雄踞次世代主机之首，在美国，玩家在X360上的花费超过了PS3和Wii的总合。

2008年，在《光环3》潮退之际，X360将以《GTAIV》为开端再掀狂澜。虽然在目前已知的2008年X360阵容中缺乏独占大作，微软不可能在这即将迈开大众化步伐之际减缓攻势。《战争机器2》将于2008年秋季上市的传闻早已不绝于耳，而随着生产工艺全面进入65纳米，X360有望于今年夏季根治三红，制造成本也可大幅收缩。在出货突破2000万之后，逐渐成为第三方衣食父母的微软可以节约大笔招安费用，这一切将为X360真正意义上的大降价铺平道路，一口气降到199美元的平民价位并非毫无可能。

微软在E3 2005的展前发布会中发表了“10亿目标用户”的豪言，我们不妨将这“10亿”视为微软“数字十年”计划的真正目标，当X360和Xbox LIVE融入到一个覆盖全世界的数字化娱乐网络中，成为微软数字化未来的一个主要接入点，那时微软用170亿美元追逐的梦想将会像Windows一样转化为源源不绝的利润。微软的第二个“数字十年”启动之际，X360也即将从狠抓核心玩家的第一阶段迈入大众化、主流化的第二阶段，在2007年《光环3》“结束战斗”之后，真正的战争才刚刚开始！

X360辉煌战绩终极大盘点



在目前这一代的次世代主机大战中，虽然X360的硬件销量目前落后于Wii，但在游戏软件阵容方面，X360无疑是三大主机中最为强大的。在三大主机中，X360拥有目前为止数量最多的百万大作，游戏的媒体平均评价也是最高的。自从2005年11月发售以来，X360的软硬件总销售额已经超过了80亿美元。虽然有诸如三红灯等诸多不利因素，X360凭借强大的游戏软件阵容成为玩家无法不为之心动的主机。

本文收集了X360自从发售以来所推出的绝大多数游戏软件的销量数据，以及全球媒体对X360的百万大作的打分和简评，并且附带了在此过程中的重要新闻纪事。下面就让我们一起来看看它所取得的辉煌战绩吧！

文 清国倾城 美编 NINA

首发 2005年11～12月

百万大作数量 共计4款

游戏总销量 约1033万套

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
凯密欧 能量元素	Kameo：Elements of Power	2005年11月7日	Microsoft	53万
世界街头赛车3	Project Gotham Racing 3	2005年11月16日	Microsoft	135万
麦登NFL06	Madden NFL 06	2005年11月16日	EA	67万
泰格·伍兹PGA巡回赛06	Tiger Woods PGA Tour 06	2005年11月16日	EA	58万
死刑犯	Condemned：Criminal Origins	2005年11月16日	SEGA	45万
FIFA 06	FIFA 06	2005年11月16日	EA	44万
托尼滑板 美国荒地	Tony Hawk American Wasteland	2005年11月16日	Activision	35万
NBA LIve 06	NBA Live 06	2005年11月16日	EA	33万
西部神枪	Gun	2005年11月16日	Activision	23万
天空3	Amped 3	2005年11月16日	Take Two	13万
NHL 2K6	NHL 2K6	2005年11月16日	Take Two	11万
使命召唤2	Call of Duty 2	2005年11月17日	Activision	201万
完美黑暗 零	Perfect Dark Zero	2005年11月17日	Microsoft	132万
死或生4	Dead or Alive 4	2005年11月17日	Tecmo	101万
山脊赛车6	Ridge Racer 6	2005年11月17日	NBGI	19万
雷神之锤4	Quake 4	2005年11月18日	Activision	27万
金刚	King Kong	2005年11月21日	Ubisoft	36万

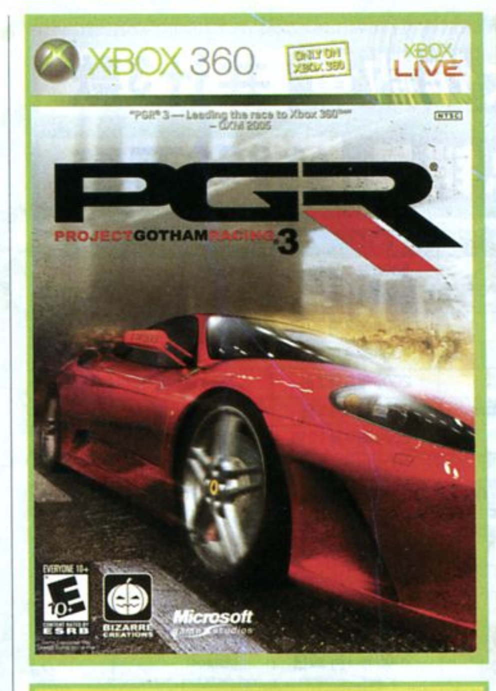
X360的首发游戏阵容无论在数量还是质量上，都在游戏历史上开创了一个新纪录。当年在Xbox的首发游戏中，共诞生了《光环》、《世界街头赛车》和《死或生》这3款百万大作，而X360的首发游戏中共有4款百万大作，其中还出现了《使命召唤2》这款突破200万销量的第三方游戏，其他第三方游戏也大多有还算不错的表现，这大大提高了第三方为X360开发大作的兴趣，尤其是从中尝到甜头的Activision更是成为X360最重要的第三方支持者。

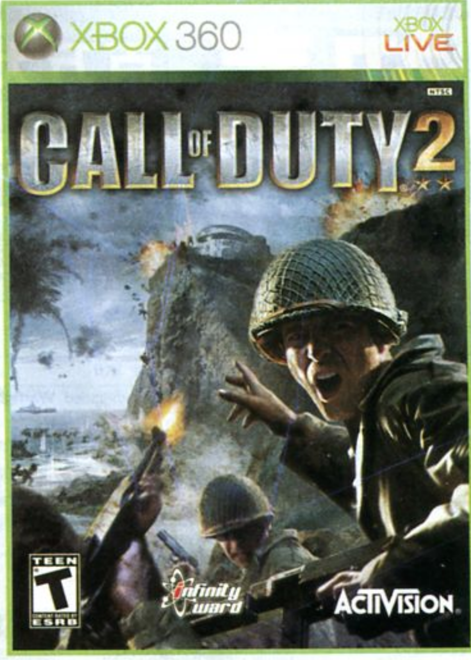
X360首发游戏阵容的强大之处不仅仅体现在销量上，媒体对这四款百万大作的评价也相当积极，尤其是《使命召唤2》，能够在首发游戏中就有如此发挥次世代主机性能的成熟作品确实是令人折服。根据Metacritic网站的统计，《使命召唤2》的全球媒体综合打分为89分，Gamerankings统计的平均分为90分。《GamePro》杂志对该作打出满分，其评价是："目前画面最强的电视游戏，也是有史以来最具精神感染力的二战游戏。"《GameInfomer》杂志也认为这是"史上最强二战游戏"。《Xbox官方杂志》将其单人模式形容为"9个小时兴奋不断的过山车体验"。

《世界街头赛车3》在发售之前因其照片般超逼真的游戏截图而成为业界话题，发售后也不负众望的成为X360首批百万大作之一，在Metacritic的统计中平均分为88分，Gamerankings平均分为89分；《Xbox官方杂志》称其画面强到"让人眼珠子都要跳出来"，《EGM》杂志的一位编辑说："对我而言《世界街头赛车3》是X360的最佳首发游戏，拥有我在家用机上见过的最强画面。"GameSpot的评价是："赶紧在《PGR3》建模高度精细的汽车中找个座位，在街头呼啸而过，从此奔向次世代吧！"

微软用数亿美元巨资从任天堂手中将Rare公司买走，但是在整个Xbox时代，这家曾经大名鼎鼎的公司却没有什么作为，不过在X360发售时，该公司同时贡献了两款质量上乘的作品：《凯密欧》和《完美黑暗 零》。《完美黑暗 零》依靠其品牌影响力销量超过了百万，游戏本身的媒体平均打分为81分，属于中等偏上的水平。GameSpot的打分为9分，认为这是一款"令人敬畏的高科技主视角射击游戏，有着令人难以置信的画面和紧张激烈的动作。"《Xbox官方杂志》认为这款游戏的部分关卡令人敬畏，而有些关卡却像"从街边摊搞来的便宜货"。《EGM》杂志对该作进行了尖锐抨击："我不知道是什么让我如此不爽：是《完美黑暗 零》恶心的单人游戏还是人们对它的普遍高评价？那些疯子和我玩的真是同一款游戏吗？"

《死或生4》的76家媒体平均打分为85分，《GamePro》杂志打出满分："如果画面能杀人，《DOA4》已杀人如麻。这游戏实在是太美了，就算你正忙着把对手打得满地找牙，也会情不自禁地分个神欣赏周围的美丽场景，这将是你在所有格斗游戏中看到的最美丽的景致。"











▲加州西南部的莫哈韦沙漠举办的"X360零点行动"首卖会，共有3500名玩家参加。

10月4日 微软在阿姆斯特丹举办X05展会，EA在该展会中确认了他们的X360首发游戏阵容，微软宣布目前正在开发中的X360游戏超过200款，并表示X360将会创造游戏历史上最强大的首发阵容，另外也确认了《指环王》导演彼得·杰克逊将担任《光环》电影版执行制片人。

10月5日 微软宣布与阿迪达斯战略结盟，将于2006德国世界杯期间共同出资进行大规模交叉宣传。

10月20日 微软公布了为日本X360首发准备的宣传计划。

10月28日 微软宣布其新财年第一财季游戏部门亏损额达到了1.41亿美元，同时预计在该财年内将会出货450～550万台X360。

11月14日 微软确认了X360的首发游戏阵容：共有18款游戏和13款周边供玩家选购。

11月22日 X360于美国上市，出现严重缺货局面，多数商店的半数订单无法得到满足。微软宣布其将于年内出货275～300万台主机。

11月28日 微软宣布欧洲首发当天X360的出货量只有30万台。

12月1日 市场分析机构iSuppli的报告显示，微软每卖出一台X360就要损失126美元。

12月2日 X360于欧洲上市，微软同时表示希望能够在2006年夏季期间在日本实现X360的百万销量。

12月5日 市场调查报告显示，X360上市期间美国游戏租赁收入提高了44%。

12月9日 微软在东京涩谷举办X360首卖会，由彼得·摩尔主持，共有250人排队购买。据Enterbrain统计，日版X360首周末销量只有62135台，消化率不到一半，软件总销量只有6.2万套。



初春 2006年1～3月

百万大作数量 共计3款
游戏总销量 约886万套

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
赋法战争	Enchanted Arms	2006年1月12日	Fromsoftware	14万
全能战车	Full Auto	2006年2月10日	SEGA	19万
拳击之夜3	Fight Night Round 3	2006年2月20日	EA	160万
火爆狂飙 复仇	Burnout Revenge	2006年3月7日	EA	67万
大学篮球2K6	College Hoops 2K6	2006年3月7日	Take Two	11万
幽灵行动 尖峰战士	Ghost Recon Advanced Warfighter	2006年3月9日	Ubisoft	208万
The Outfit	The Outfit	2006年3月13日	THQ	32万
上古卷轴IV 湮灭	Elder Scrolls IV：Oblivion	2006年3月20日	2K Games	232万
炽热天使 二战中队	Blazing Angels：Squadrons of WWII	2006年3月23日	Ubisoft	23万
真・三国无双4 帝国	Dynasty Warriors 5 Empires	2006年3月23日	Koei	11万
孤岛惊魂 本能 掠食者	Far Cry：Instincts Predator	2006年3月28日	Ubisoft	21万
摔角玫瑰	Rumble Roses XX	2006年3月28日	Konami	11万
上旋高手2	Top Spin 2	2006年3月29日	Take Two	17万
战地2 现代战争	Battlefield 2：Modern Combat	2006年3月30日	EA	42万
超越重力	Over G Fighters	2006年3月30日	Ubisoft	18万

创造强大的首发游戏阵容并非易事，而更难的是长期稳定地提供高品质大作。X360发售之后的第一个春季是又一个大作频频亮相的高潮，并且诞生了《上古卷轴IV 湮灭》和《幽灵行动 尖峰战士》这两款两百万级大作，这两部游戏也让人们真正见识到了X360的性能实力，可以说是X360逐步走向成熟的里程碑式游戏。

《幽灵行动 尖峰战士》的78家媒体平均打分为90分，GameSpy网站打出了满分评价，认为这是X360的第一款《光环》级杀手锏，是一款"我们所有人都将玩上很长时间的游戏"。《EGM》杂志的评价是："如果你能克服它那较难掌握的系统、偶尔出现的AI问题和时不时的高难度刺激，你将会为《GRAW》彻底折服。它是真正的次世代杰作。"GameSpot认为它是"目前为止画面最强的X360游戏"，1UP网站说："面对排山倒海的期待，《GRAW》提供了如此完整的体验，它不仅仅是伟大的X360游戏，也是你将长期铭记的尤物。"



与《幽灵行动 尖峰战士》同月发售的《上古卷轴IV 湮灭》获得了更加热烈的反响，该作耗时四年打造，是一款充满野心的史诗级动作角色扮演大作，被认为开创次世代角色扮演游戏新风貌的标志性作品，在90家媒体的打分中获得了94分的平均分，其中打出满分评价的媒体将近20家。英国《Xbox官方杂志》说："《湮灭》是一个永远不会完结的故事，它将让人们永远传唱。"《悉尼晨报》的评价是："它是最迷人的主视角角色扮演游戏，这才是真正的游戏！"《泰晤士日报》网站娱乐版块对它的评价是："它是一个史诗，不仅仅是因为你所居住的这个世界如此完美而广阔无边，同时也是因为它的游戏性是如此美妙。"《Play》杂志说："任何一个能够像本作一样让你五体投地的游戏都应该被致以最高敬意。"

《拳击之夜3》发售后被认为是有史以来最出色的拳击游戏，虽然是第三方的游戏，为了加强与EA的合作关系，同时提高该作对X360销量的推动作用，微软对于该作的宣传可谓不遗余力，比尔・盖茨和史蒂夫・鲍尔默就曾在消费电子展中一起来了一场《拳击之夜3》的对抗赛。该作的67家媒体平均打分为86分，《Xbox官方杂志》说："准备好了吗？《拳击之夜3》将把你打得屁滚尿流。"《GamePro》杂志说："它站在了EA Sports所有X360首发游戏的肩膀上，是第一款真正在本世代游戏的基础上实现本质性进化的体育游戏。"1UP网站称"这不仅仅是一款画面非常非常出色的拳击游戏，它让人看到了未来，也是衡量同时期其他游戏的准绳"。

1月3日 分析家预计X360截至12月底的销量只有130万台，远远没有达到微软的目标，不过主要原因是出货量太低。微软表示X360有1700个零部件，提高产量非常困难。

1月4日 比尔・盖茨在CES展中发表基调演讲，宣布将于2006年底推出X360的外接HD-DVD光驱。

1月26日 微软日本X360事业部长丸山嘉浩表示X360在日本的处境"比我们想象得更艰难"。

2月13日 彼得・摩尔在拉斯维加斯举办的DICE峰会中表示，"在未来4～6周内X360的缺货局面将得到彻底解决"。

2月15日 由于X360在日本陷入苦战，丸山嘉浩调职到微软娱乐设备部担任战略策划职务，X360业务负责人由泉水敬接替。

2月23日 微软透露其正在为将X360打入中国大陆而努力。

3月17日 微软CEO史蒂夫・鲍尔默在《财富》的采访中表示："率先突破千万销量的主机将会获胜"，他认为X360将会是最终胜者。

3月21日 微软在游戏开发者大会中表示Xbox LIVE卖场的下载量已经超过1000万，发展速度超过了苹果的iTunes。

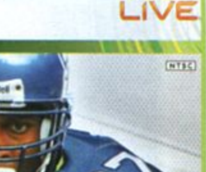
3月23日 X360在澳大利亚推出，订购量达到4.5万台，首日销量为1万台，前4日销量3万台，是澳大利亚有史以来卖得最快的游戏机，其软硬件销量比例也达到了2.6:1。

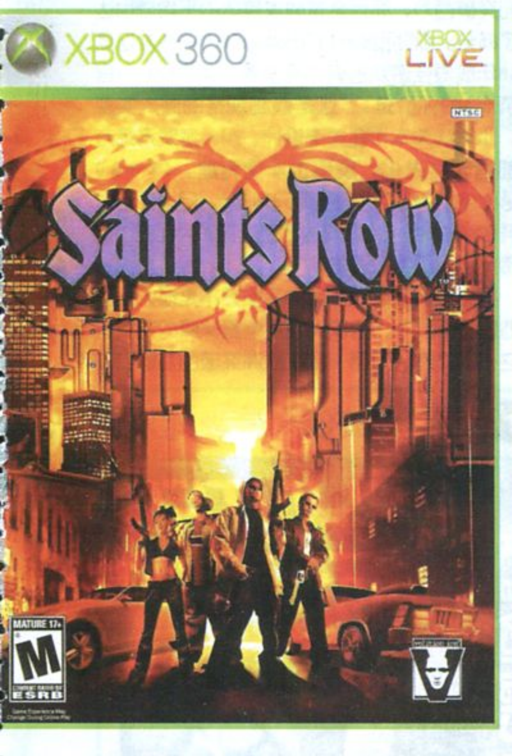


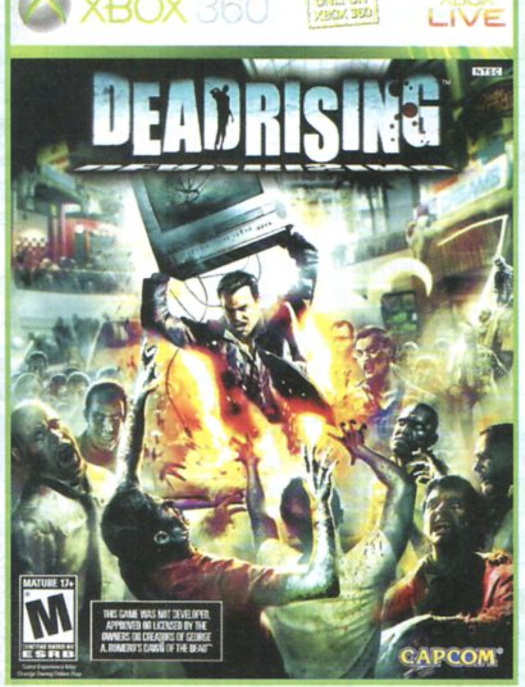
盛夏 2006年4～9月

百万大作数量 共计3款
游戏总销量 约1067万套

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
古墓丽影 传奇	Tomb Raider：Legend	2006年4月7日	Eidos	69万
职棒大联盟2K6	MLB 2K6	2006年4月10日	Take Two	37万
最终幻想XI	Final Fantasy XI	2006年4月18日	Square Enix	17万
九十九夜	Ninety-Nine Nights	2006年4月20日	Microsoft	37万
FIFA世界杯2006	FIFA World Cup 2006	2006年4月24日	EA	54万
X战警	X-Men：The Official Game	2006年5月16日	Activision	13万
乒乓	Table Tennis	2006年5月22日	Rockstar Games	70万
杀手47 血钱	Hitman：Blood Money	2006年5月26日	Eidos	32万
摩托GP06	MotoGP 06	2006年6月9日	THQ	14万
合金猎犬	Chromehounds	2006年6月29日	SEGA	37万
指环王 中土大战	Lord of the Rings：Battle for Middle Earth	2006年7月5日	EA	29万
掠食	Prey	2006年7月11日	Take Two	26万
NBA 2K6	NBA 2K6	2006年7月11日	Take Two	26万
NCAA橄榄球07	NCAA Football 07	2006年7月18日	EA	78万
灵弹魔女	Bullet Witch	2006年7月27日	AQ Interactive	9万
首都高Battle X	Import Tuner Challenge	2006年7月27日	元气	6万
炸弹人 零点行动	Bomberman Act Zero	2006年8月3日	Hudson	2万
丧尸围城	Dead Rising	2006年8月8日	Capcom	159万
战国无双2	Samurai Warriors 2	2006年8月17日	Koei	7万
麦登NFL07	Madden NFL 07	2006年8月22日	EA	179万
黑道圣徒	Saints Row	2006年8月29日	THQ	166万





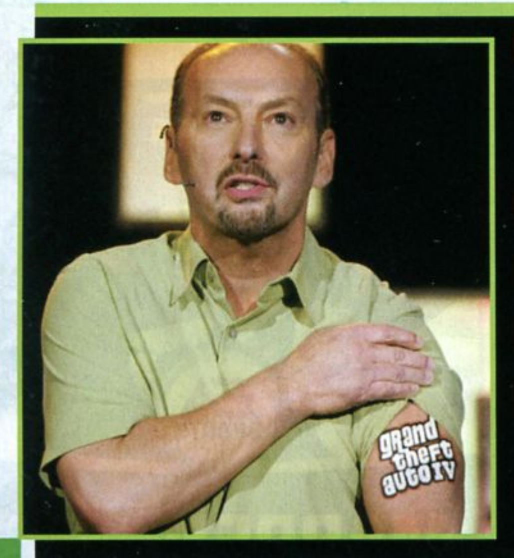


每年的4月到9月份期间是游戏业的淡季，虽然这段时间里通常会有大批大作首次公开，但多数都是将发售时间安排到年底，而在这段时间里作为主打的游戏一般是体育游戏。X360作为一部贴合美国人口味的游戏机，其体育类游戏的阵容自然是极为强大的。在这5个月时间里，X360上共推出了将近10款体育游戏，涵盖了橄榄球、足球、篮球、棒球等主流运动，而且大多都是质量上乘。与首发游戏相比，这个时期的X360体育游戏明显成熟了许多，最明显的就是《麦登NFL07》，该作让人们看到了次世代橄榄球游戏的真正风采，销量几乎是前作的三倍。此外《GTA》开发商Rockstar用《GTAIV》的引擎制作的《乒乓》竟然获得了70万套的销量，成为这一时期最大的黑马。

《麦登NFL07》的54家媒体综合评价为80分，《底特律自由报》甚至给出满分评价，《GamePro》也是打出满分，理由是"这是一场视觉盛宴"。IGN说："今年EA Sports让X360用户看到了该系列的真正风貌。"英国《Xbox官方杂志》说："通过Xbox LIVE、联赛和迷你游戏，让你永远不会觉得无聊——除非你对美式橄榄球不感冒。"美国《Xbox官方杂志》称"《麦登NFL07》是该系列在X360上的转折点"。

当大多数日本第三方游戏发行商仍在观望次世代主机大战的走向时，Capcom已经全身心地投入到微软的怀抱，并且初战告捷——销量达到159万套的《丧尸围城》成为Capcom的又一个丧尸法宝，同时也成为X360上第一款销量突破百万的原创新作。该作的82家媒体平均打分为85分，英国《Games Master》杂志认为本作对于细节的重视"达到了荒谬的程度"，英国《Xbox官方杂志》的打分为9分，评价是："它最伟大的胜利是让你在总共7个多小时的过程中充满欢笑和惊叹。"《X360 Magazine UK》说："《丧尸围城》值得你去为它买一台X360——这是一款所有人都应该去玩的游戏。"GameSpot说："《丧尸围城》的血腥、荒谬和娱乐性加上它独特的结构和风格，使其成为目前X360上最异类的游戏之一。"

另外一款取得更大成功的原创游戏是THQ的《黑道圣徒》，该作让人们在《GTAIV》远未公布之时率先领略了次世代《GTA》式游戏的风采。全球74家媒体对《黑道圣徒》的平均打分为81分，虽然只是一个很普通的分数，但也不乏一些主流媒体对该作极力盛赞。《泰晤士日报》和《底特律自由报》为其打出满分，后者认为本作是"目前为止所有自由式街头枪战游戏中最有深度、最让人兴奋的"。《GamePro》杂志认为本作对应Xbox LIVE的功能为《GTA》类游戏未来的发展指明了道路。IGN对本作的剧情和人物刻画非常满意，GameSpot也认为本作的剧情充满娱乐性，是一款能够让人铭记的游戏。



4月5日 微软在东京召开记者招待会，公开了多部为日本打造的角色扮演大作信息，Tri Ace社长五反田义治宣布其正在为X360打造一款原创角色扮演新作，该作名为《无限的未知》，是Square Enix、Tri Ace和微软联手打造的梦幻大作。

4月6日 微软宣布收购《神鬼寓言》开发商Liohead工作室。

4月19日 X360代工厂商Wistron宣布将于2006年底之前把月产量提高到100万台。

4月21日 微软与新加坡Chartered公司合作，开始研发使用65纳米工艺生产的新CPU。

5月9日 微软召开E3展前发布会，首次公开了《光环3》的预告片，并宣布《GTAIV》将于2007年10月在X360上推出。

7月21日 微软宣布在其上一个财年(截至6月31日)中，X360成功完成了目标，出货量突破了500万台，在第四财季中X360销量达到180万，销售收入超过5亿美元。但由于X360是亏本卖，因此在整个财年中微软游戏部亏损12.6亿美元。

8月3日 微软宣布《战争机器》将于11月12日全球发售，即PS3发售的5天前，微软已确定将该作作为狙击PS3的战略性大作。

8月16日 微软宣布每个X360用户平均拥有4.6套游戏，每卖出一台X360可以带动2.9套游戏销量。

8月23日 微软在德国莱比锡游戏展中宣布获得《职业进化足球》和《FIFA》新作的年内次世代版独占权。

8月31日 微软宣布Xbox LIVE卖场下载次数已经超过5000万，超过6成的X360用户使用Xbox LIVE，总游戏时间长达20亿小时。

金秋 2006年9～10月

百万大作数量 共计4款
游戏总销量 约1226万套

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
无限试驾	Test Drive Unlimited	2006年9月5日	Atari	67万
剑豪 零	Kengo Lgend of the 9	2006年9月7日	元气	3万
乐高星球大战2 原创三部曲	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	2006年9月11日	LucasArts	83万
NHL 07	NHL 07	2006年9月12日	EA	25万
NHL 2K7	NHL 2K7	2006年9月12日	Take Two	8万
教父	The Godfather	2006年9月19日	EA	34万
坎贝拉的阿拉斯加大冒险	Cabela's Alaskan Adventure	2006年9月19日	Activision	10万
狩猎季节	Open Season	2006年9月19日	Ubisoft	7万
世界扑克锦标赛	World Series of Poker: Tournament of Champions	2006年9月21日	Activision	15万
正当防卫	Just Cause	2006年9月22日	Eidos	11万
NBA 2K7	NBA 2K7	2006年9月25日	Take Two	60万
NBA Live 07	NBA Live 07	2006年9月25日	EA	45万
FIFA 07	FIFA 07	2006年9月27日	EA	76万
风精计划	Project Sylpheed	2006年9月28日	Square Enix	6万
天诛 千乱	Tenchu Z	2006年10月5日	Microsoft	24万
分裂细胞 双重特工	Splinter Cell: Double Agent	2006年10月17日	Ubisoft	112万
泰格·伍兹PGA巡回赛07	Tiger Woods PGA Tour 07	2006年10月17日	EA	87万
汽车总动员	Cars	2006年10月23日	THQ	30万
漫画英雄终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	2006年10月24日	Activision	222万
漫画英雄终极联盟黄金版	Marvel: Ultimate Alliance Gold	2006年10月24日	Activision	5万
梦幻之星 宇宙	Phantasy Star Universe	2006年10月25日	SEGA	9万
职业进化足球6	Pro Evolution Soccer 6	2006年10月27日	Konami	117万
极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed: Carbon	2006年10月31日	EA	123万
灵异恐惧	F.E.A.R.	2006年10月31日	VU Games	47万

9月～11月间，体育游戏仍然是X360的主打，足球游戏取代橄榄球成为这段时间最畅销的游戏类型。“《FIFA》系列”过去在销量上一直占有绝对优势，但是最近几年已经逐渐被Konami的《职业进化足球》反超，从而使得该系列成为真正意义上的全球第一足球游戏品牌。《FIFA 07》是以PS2版为主力，该版本销量高达377万套，相比之下X360版77万套的销量令人失望。Take Two的《NBA 2K7》和EA的《NBA Live 07》在销量和反响上的差距也体现了目前EA几个知名体育游戏品牌面临的困境。

当期最大的黑马是Activision的《漫画英雄终极联盟》，这款游戏首周销量不到6万套，市场反响平平，但由于一年之后微软与Activision合作，推出了该作的X360同捆套装，使其销量骤然飙升，总销量竟超过了200万套。虽然Activision从中只能拿到为数不多的利润提成，但能够让这样一款已经基本卖不动的游戏重新焕发活力，也体现了捆绑套装策略的威力。本作的67家媒体平均打分为82分，在漫画改编的游戏中算是相当高的分数，《Game Informer》杂志认为本作的AI和合作模式出众，GameSpot对本作的游戏长度感到满意：“这个漫长的冒险几乎触碰到了Marvel世界所有未被开发的角落。”

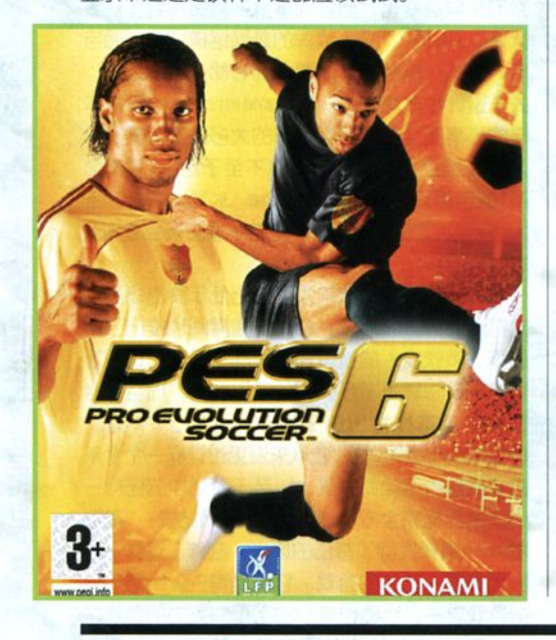
上海育碧的《分裂细胞 双重特工》让人看到了中国团队的次世代游戏开发实力，该作不仅销量顺利突破百万，而且全球59家媒体的平均分也达到了85分。《悉尼晨报》打出满分评价，认为这是2006年度最佳游戏的有力竞争者。英国《Xbox官方杂志》的评价是：“这是最高规格的潜入类游戏。”IGN认为本作在关卡设计、AI、游戏系统方面都有明显进化，剧情也非常有趣。《X360 Magazine UK》的打分虽然只有8分，但是评语中充满敬意：“当一款游戏达到了这种伟大程度，你会希望它永远不会通关。”

虽然X360在欧洲的用户基数并不是很大，但《职业进化足球》作为欧洲最具销量保障的游戏系列之一，仍然成为第一款在欧洲突破百万销量的



游戏。《职业进化足球6》的22家媒体平均打分为79分，这是一个相对较低的分数，多数媒体认为Konami尚未把握次世代游戏的门道，虽然它的PS2版平均分达到了89分，但是从次世代游戏的角度来衡量，X360版并不能令人满意。《泰晤士日报》认为本作的传球和射门变得更加难以掌握，EuroGamer认为EA的《FIFA》正在迈出一大步，而《职业进化足球6》却是倒退了一大步。

《极品飞车 卡本峡谷》的全球52家媒体平均打分为77分，只能说是中等水平，不过凭借其品牌影响力，X360版的销量仍然超过百万。《Game Informer》认为本作中城市的各个地区给人的感觉太接近，但是强烈的速度感仍然可以盖过该作的负面因素。IGN认为峡谷对决概念、新增强力跑车和网络功能都是本作可喜的变化，但车队系统实在太蹩脚。《X360 Magazine UK》则认为车队系统是本作的一大亮点："除了改装车外，丰富的比赛、抢地盘概念和车队概念都熠熠生辉，不管是业余车迷还是铁杆车迷都应该试试。"







9月1日 育碧确认备受关注的PS3独占大作《刺客信条》也将推出X360版，并将与PS3版同步发售。

9月6日 日本微软宣布29800日元的简装版X360将赠送《九十九夜》和《世界街头赛车3》这两款游戏。

9月19日 微软召开东京游戏展展前发布会，宣布年底之内将有110款游戏供玩家选择，并且X360将通过固件更新实现1080p解析度。

9月20日 NBGI宣布为X360打造一款原创角色扮演大作《信赖铃音 肖邦之梦》。

9月21日 微软承认X360故障率确实高于电子产品的正常水平，并宣布延长X360保修期，同时为那些已经支付了维修费的玩家提供赔偿。

9月25日 微软在巴塞罗那召开X06展会，宣布X360版《GTA IV》将会独占两张内容丰富的大型资料片，同时公开了《世界街头赛车4》、《光环战争》等大作，《分裂细胞5》确认为X360独占，《吉他英雄II》的X360版也正式公开。

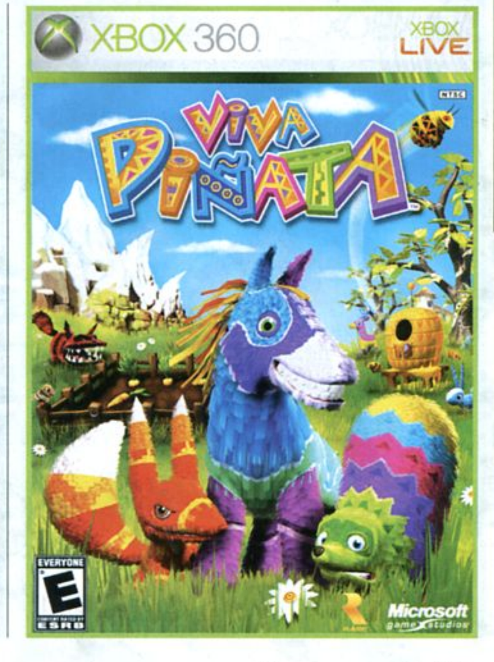


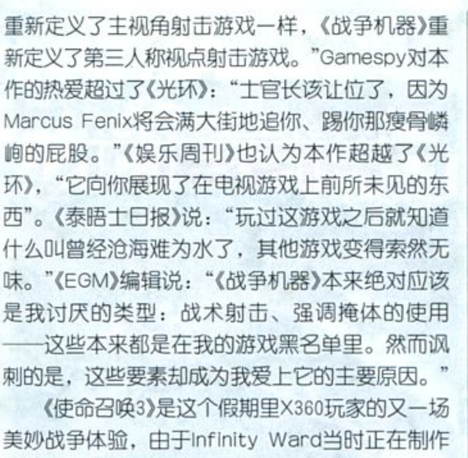
▲微软举办的TGS展前发布会，公布了DO! DO! DO!为主题的宣传攻势。

年末商战 百万大作数量 共计5款
2006年11～12月 游戏总销量 约1477万套

微软主席比尔·盖茨曾说："当PS3推出时，我们将推出《光环3》。"但是由于开发进度问题，微软没能以《光环3》狙击PS3的首发，这一重要任务落在了Epic Games的《战争机器》身上。2006年的年末商战无疑是一场激烈而残酷的血战，微软以《战争机器》打头阵，用强大的游戏阵容抵挡了PS3初期的猛烈攻势，在11～12月间共诞生了5款百万大作。除了这5款销量破百万的游戏之外，其他一些高质量游戏也很好地推动了X360销量的增长。坂口博信领衔制作的《蓝龙》全球销量达到44万套，媒体的评价非常积极，这显然会成为微软的一个前景广阔的可塑之才。

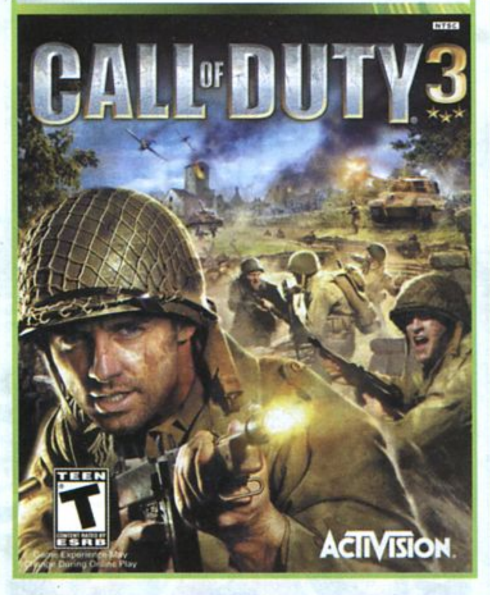
《战争机器》制作人CliffyB曾经表示，这款《光环》级大作的销量目标是600～800万套，虽然该作目前总销量还不到500万，但是仍然保持长期而稳定的销售，最终销量突破600万并不是没有可能。《战争机器》可以说是X360的扬威之作，它的画面超过了同时期的任何一款次世代游戏，让同时期发售的所有PS3游戏黯然失色，成为微软展现X360机能的最佳利器。更加难能可贵的是，该作的惊人画面绝非花瓶，全球88家媒体对本作打分的平均分为94，这使其成为X360发售一年来销量最高兼得分最高的游戏，使其真正具备了与《光环》平起平坐的地位。为本作打出满分评价的媒体不下于20家，《Play》杂志说："《战争机器》是一个突破：它绝对是同类游戏中最强的。就像《光环》





重新定义了主视角射击游戏一样，《战争机器》重新定义了第三人称视点射击游戏。"Gamespy对本作的热爱超过了《光环》："士官长该让位了，因为Marcus Fenix将会满大街地追你、踢你那瘦骨嶙峋的屁股。"《娱乐周刊》也认为本作超越了《光环》，"它向你展现了在电视游戏上前所未见的东西"。《泰晤士日报》说："玩过这游戏之后就知道什么叫曾经沧海难为水了，其他游戏变得索然无味。"《EGM》编辑说："《战争机器》本来绝对应该是我讨厌的类型：战术射击、强调掩体的使用——这些本来都是在我的游戏黑名单里。然而讽刺的是，这些要素却成为我爱上它的主要原因。"

《使命召唤3》是这个假期里X360玩家的又一场美妙战争体验，由于Infinity Ward当时正在制作《COD4》，因此该作由Treyarch小组制作。这个负责"《蜘蛛侠》系列"的开发团队出色地完成了任务，带来了再度大幅强化的火爆战场氛围。该作的71家媒体平均分为82分，分数比前作低的主要原因是缺乏变化，但游戏本身的素质得到了一致认可。IGN说："令人惊异的是网络模式的画面与单人模式一样惊人，场景的细节都一样的细腻，关卡设计也非常到位。"《GameInformer》认为本作的高素质足以令假期期间的大多数游戏羞于见人，就是少了点创新，希望不至于走上《荣誉勋章》的老路。《X360 Magazine UK》认为本作"不大可能吸引到新FANS，但是老玩家应该会感到满意"。



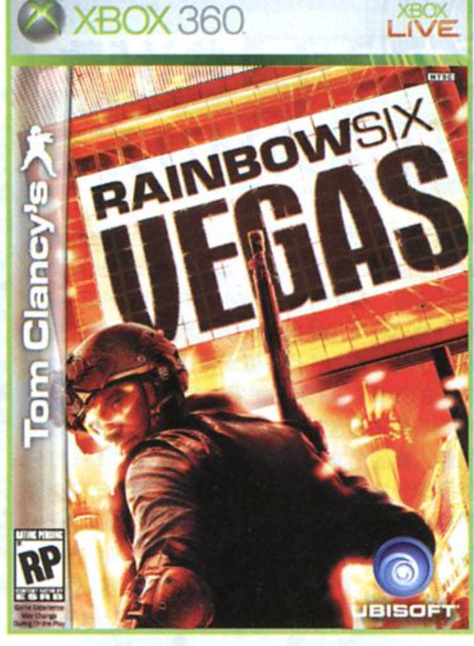


游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
战争机器	Gears of War	2006年11月7日	Microsoft	485万
使命召唤3	Call of Duty 3	2006年11月7日	Activision	194万
托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk Project 8	2006年11月7日	Activision	65万
宝贝万岁	Viva Pinata	2006年11月9日	Microsoft	109万
超人归来	Superman Returns：The Videogame	2006年11月9日	Activision	15万
美国职业摔角联盟2007	WWE Smackdown vs Raw 2007	2006年11月10日	THQ	83万
死或生极限沙滩排球2	Dead or Alive Xtreme 2	2006年11月13日	Tecmo	16万
Blitz：The League	Blitz：The League	2006年11月13日	Midway	12万
索尼克	Sonic the Hedgehog	2006年11月14日	SEGA	39万
历史频道 内战 国家的分裂	History Channel Civil War：A Nation Divided	2006年11月14日	Activision	12万
龙骑士	Eragon	2006年11月14日	VU Games	6万
乐高生化战士	Bionicle：Heroes	2006年11月15日	Eidos	5万
彩虹六号 维加斯	Rainbow Six：Vegas	2006年11月20日	Ubisoft	203万
大学篮球2K7	College Hoops 2K7	2006年11月20日	Take Two	17万
坎贝拉的非洲大狩猎	Cabela's African Safari	2006年11月21日	Activision	9万
超级机器人大战XO	Super Robot Wars XO	2006年11月30日	Banpresto	1万
嘻哈飙车族	Pimp my Ride	2006年12月6日	Activision	8万
蓝龙	Blue Dragon	2006年12月7日	Microsoft	44万
星际迷航 遗产	Star Trek：Legacy	2006年12月14日	Bethesda	12万
地球防卫军3	Earth Defense Force 3	2006年12月14日	D3 Publisher	4万
失落的星球 极点危机	Lost Planet：Extreme Condition	2006年12月21日	Capcom	138万

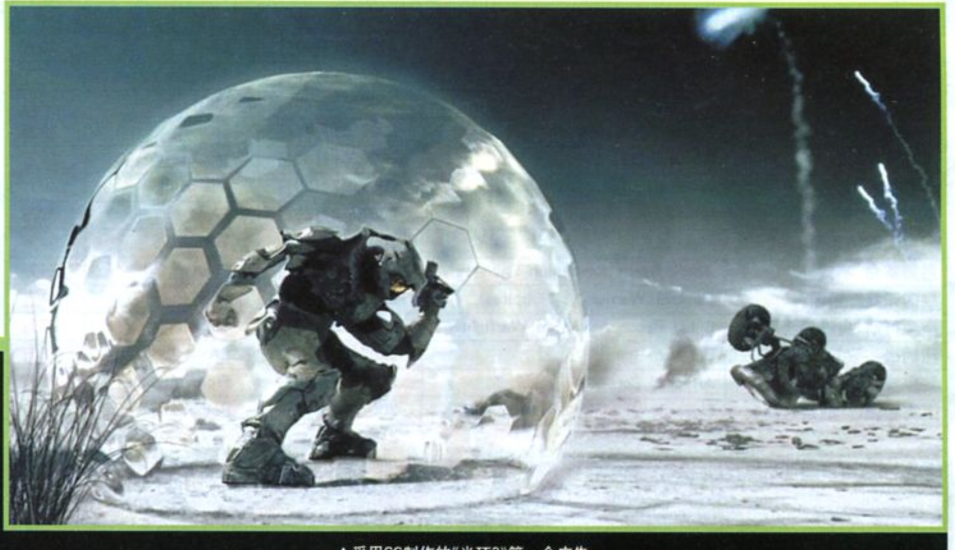
《宝贝万岁》是微软为了开拓低年龄市场而全力打造的一个新品牌，游戏发售期间也推出了动画版，微软投入的宣传预算极高。最终超过百万套的销量总算是不枉微软的苦心栽培，而全球64家媒体为本作打出的平均分也达到了84分。《Play》杂志编辑说："我从来没见过这样一个全新概念被执行得如此完美，以至于游戏中的任何一小块地都能完全令我着迷。"1UP网站说："在这里Rare重新找回了昔日的风光，制作了这样一款被大多数人低估的游戏，它也是有史以来最杰出的游戏之一，当然也是X360上最有魅力的游戏之一。GameSpy认为这是X360上最有趣的体验之一，"可以用无穷的方式享受该作"。《GamePro》的评语更夸张："它的惊人画面会烧坏你的视网膜，有了它你就拥有了一张简单迷人的享乐秘方。"

育碧无疑是这一次次世代转型最成功的厂商之一，光是在X360上就斩获了多款百万大作，甚至还有《彩虹六号：维加斯》这种叫好又叫座的两百万级大作。该作的全球68家媒体平均打分为89分，其多人模式最为人称道。GameSpy打出满分："它的多人模式之强我无法用语言来形容。"TeamXbox网站说："它的多人模式够我们玩上几年，它可能是X360上最强的多人游戏。"IGN将其评为X360最佳主视角射击游戏，GameSpot盛赞其画面和射击的战术性，认为其创造了《彩虹六号》的新时代。

继《丧尸围城》之后，《失落的星球》成为了Capcom的第二款百万大作，该作在技术方面应该可算是同时期日系游戏中最强的，游戏全程也充满了爽快感，不过全球76家媒体的平均评分只有79分。IGN认为这本应是一款伟大的游戏，但某些



操作问题使其整体效果大打折扣。《Game Informer》说："很少有BOSS战能够像本作那么激烈，但是与小喽罗的战斗也很少有这么枯燥的。我与巨怪战斗完后手心满是汗水，但同时意识到我所需要的远远不止这些。"《纽约时报》认为本作游戏性极强，但剧情令人无法忍受。英国《Xbox官方杂志》说："玩《失落的星球》就像第一次打穿《魔界村》，它的惊人之处令人无法置信，将那些看起来不可能打败的敌人打败时简直太让人满足了！"



▲采用CG制作的《光环3》第一个广告。

11月14日 美林证券预计到2011年X360将拥有39%的游戏市场份额，成为销量最高的次世代主机。

11月15日 为了庆祝《光环》诞生5周年，微软与Bungie宣布将于2007年春进行《光环3》的多人模式公测。

11月20日 坂口博信透露《蓝龙》采用了三张DVD-9，是容量最大的X360游戏。坂口博信号称为开发该作总共瘦了20斤。

11月21日 微软宣布《战争机器》以最快的速度突破了百万销量，超过85万的《战争机器》玩家进行了网络对战，总共进行了1000万局游戏。

11月21日 彼得·摩尔在纽约的一个投资者会议中透露，每个X360用户平均有5.2款游戏，软硬件销量比例达到了3:1。截至2007年底X360的游戏阵容将会达到160款。

12月4日 微软在收视率极高的橄榄球节目中插播了《光环3》的第一个广告，同时开始接受该作的公测报名，首日报名者就超过了14万人。

12月22日 在年末假期期间，玩家的X360使用率越来越高，暴露出的质量问题也更加严重，为此微软宣布将所有X360的保修期延长到1年。

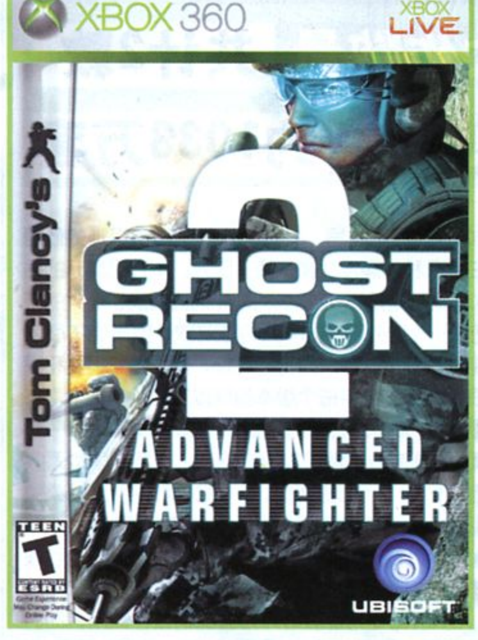
出货千万

2007年1～3月

百万大作数量 共计2款

游戏总销量 约504万套



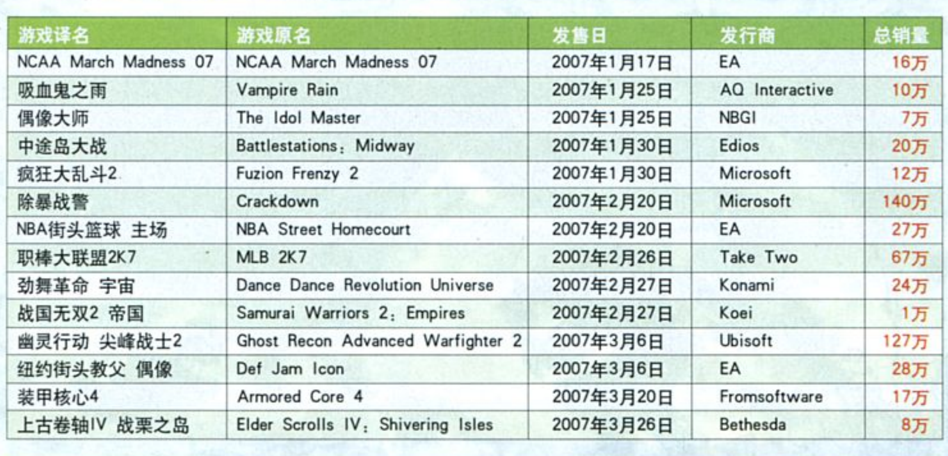


2007年1月召开的消费电子展中，比尔·盖茨宣布X360的全球出货量已经超过1000万台。微软再次向人们提醒："历史的经验告诉我们，率先突破千万销量的主机将会获得最后的胜利。"不过这一千万台的出货量主要是压货所致，有大几百万的主机都堆在仓库里。

在迎来第二个春季之时，X360的猛烈大作攻势有所减缓，3个月里只有2个百万大作诞生，很多大作销量不尽人意：《上古卷轴IV》的资料片销量只有8万套，《战国无双2 帝国》仅勉强达到1万套。不过也有一些游戏让人惊喜，比如NBGI的《偶像大师》虽然销量只有7万，但是通过Xbox LIVE提供下载的内容带来了丰厚的利润，在Xbox LIVE的全球下载收入中排名第三，这主要是因为日本X360用户虽少，但是Xbox LIVE的使用率极高，东京曾是全球Xbox LIVE收费用户最多的城市。

由《GTA》之父David Jones开发的《除暴战警》是微软全力打造的新品牌，目标是使其成为微软自己的《GTA》。为此，微软利用《光环3》的公测之机对该作进行宣传，只要购买这款游戏就能够参加《光环3》的公测，这种推广方式收到了立竿见影的效果，成为该作突破百万销量的主要原因。不过该作本身的媒体评价还是不错的，75家媒体的平均分为83，专业游戏电视台G4TV甚至给出满分评价，认为这是"有史以来最优秀的超级英雄游戏之一"。《Play》杂志如此描述本作的快感："在摩天大楼顶上腾空跃起，在空中呼啸而过，同时用主角的枪械朝敌人猛烈射击，然后降落到几百英尺开外的屋顶上，这种美妙感觉是难以名状的。"

《尖峰战士》大获成功之后，育碧仅相隔一年就迫不及待地推出了续作，虽然这次销量减少了许多，但仍然是一款令人满意的百万大作。本作的56家媒体综合评分为86分，GameSpy再度打出满分："除了改良的AI和迷人的情节外，任务的节奏也大大加快了……《GRAW2》在每个方面都让前作黯然失色。"《Game Informer》杂志认为本作比起《彩虹六号 维加斯》还有点距离，但火爆的单人剧情和出色的多人模式"值得玩家再次接受自己的使命之行"。1UP的评价是："《GRAW1.5》吗？是的，这么叫我绝对没意见。但是这仍然无法阻止人们再度参战，虽然一切都让人太过熟悉，但《GRAW2》仍然充满乐趣。"



游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
NCAA March Madness 07	NCAA March Madness 07	2007年1月17日	EA	16万
吸血鬼之雨	Vampire Rain	2007年1月25日	AQ Interactive	10万
偶像大师	The Idol Master	2007年1月25日	NBGI	7万
中途岛大战	Battlestations：Midway	2007年1月30日	Edios	20万
疯狂大乱斗2	Fuzion Frenzy 2	2007年1月30日	Microsoft	12万
除暴战警	Crackdown	2007年2月20日	Microsoft	140万
NBA街头篮球 主场	NBA Street Homecourt	2007年2月20日	EA	27万
职棒大联盟2K7	MLB 2K7	2007年2月26日	Take Two	67万
劲舞革命 宇宙	Dance Dance Revolution Universe	2007年2月27日	Konami	24万
战国无双2 帝国	Samurai Warriors 2：Empires	2007年2月27日	Koei	1万
幽灵行动 尖峰战士2	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007年3月6日	Ubisoft	127万
纽约街头教父 偶像	Def Jam Icon	2007年3月6日	EA	28万
装甲核心4	Armored Core 4	2007年3月20日	Fromsoftware	17万
上古卷轴IV 战栗之岛	Elder Scrolls IV：Shivering Isles	2007年3月26日	Bethesda	8万





1月2日 CNBC电视台报道微软在假期期间卖掉了200万台X360，成为这段时间销量最高的家用机。

1月5日 搭载HDMI接口的新型号X360照片泄漏到网上。

1月7日 比尔·盖茨在消费电子展中发表演讲，宣布X360只用了13个月出货量就达到了1040万台，Xbox LIVE注册用户已达500万，《战争机器》销量达270万。目前为止X360已经在全球37个国家推出，共有160款游戏，2007年底之前游戏阵容会达到300款。

1月9日 Enterbrain的数据显示：截至2006年底，X360在日本的累计总销量为290467台，其中有三分之一都是在2006年12月内卖出的，可见《蓝龙》的发售对X360的推动意义之大。

3月6日 微软宣布Xbox LIVE用户已经超过600万，总游戏时间达23亿小时，《光环2》仍然是Xbox LIVE上总游戏时间最多的游戏，《战争机器》排名第二。

3月19日 Capcom宣布原定为PS3独占的《鬼泣4》也将会推出X360版，并且两个版本将同步上市，此举引起了轩然大波，数万玩家联名请愿要求Capcom收回跨平台决定。

3月21日 新线公司宣布取得《战争机器》电影版发行权。

3月27日 经过了几个月的传闻后，微软终于公开了黑色机身、售价479.99美元、搭载120GB硬盘和HDMI接口的X360的精英版。

低潮期 百万大作数量 共计2款 游戏总销量 约1033万套

2007年4～6月



2007年4月份之后，X360陷入了一段最艰难的低潮期，三红危机的爆发让微软疲于应对，十几亿美元的损失对X360好不容易建立起来的领先优势造成了极大的打击。在4～6月份间，X360上的游戏软件销量也不尽人意，电影游戏是这段时间的主旋律，但大多是销量和评价都很低，过去几乎每个版本都可以轻轻松松卖个百来万的《哈利·波特》这次推出的X360版新作竟然只卖了13万，而《蜘蛛侠3》虽然依靠电影的超人气而卖了67万，但综合评价创下了历史新低。Wii版销量过百万的《疯兔危机》在X360上销量不到10万，NBGI寄予厚望的《信赖铃音》全球销量虽然达到了20万，但仍然无法收回投资，不得不宣布推出PS3版。不过也有一些游戏取得了佳绩，比如《命令与征服3》47万套的销量在家用机即时战略游戏中就是属于非常成功的案例，《科林·麦克雷拉力 尘土飞扬》74万套的销量也令人刮目相看。

《极限竞速》是号称"GT Killer"的赛车大作，但是实际质量与销量都与《GT赛车》相差太多。不过微软仍然想要继续打造这个品牌，因此在其大力宣传之下，《极限竞速2》在美国发售首周就卖了20万套，2007年10月份之后由于微软进行了购买X360赠送《极限竞速2》和《漫画英雄终极联盟》的活动，因此使得该作的总销量达到了336万。《极限竞速2》本身的素质也很高，65家媒体的综合打分为90分。GameSpy打出了满分："它真的能够教会你鉴赏比赛的细微差别，甚至会让你重燃对汽车的热爱。对于这样一款游戏，我们认为这是最好的溢美之词。"《EDGE》杂志认为本作在拟真和兴奋感方面达到了完美的平衡，英国《Xbox官方杂志》说："汽车的操作之复杂多样让人难以置信。"《GamePro》说："虽然画面并没有人们想象的那么惊人，车体损坏效果也很一般，但充满乐趣的漫长职业生涯模式和乐趣无尽的网络模式使《极限竞速2》不仅物有所值，而且是你能买到的最佳X360赛车游戏。"

在这个淡季中表现最抢眼的自然是《吉他英雄II》，这款游戏的流行已经成为一种社会现象，在美国所有游戏店中都是人们围观的对象。本作虽然比PS2版晚了大半年才上市，但仍然获得了将近200万套的销量，可见其魅力之持久。在全球55家媒体的打分中该作得到了92分的平均分，有大约10家媒体将其评为满分。英国《360 Gamer Magazine》盛赞其为"完美的电子游戏"，"你想要它多有趣它就能变得多有趣"。《GamePro》认为

X360的成就系统和大量的下载内容使得X360成为玩家应该拥有的"终极版本"。《Xbox官方杂志》说："想象你那些从不玩游戏的朋友、家人和老婆求你给他们个机会弹奏摇滚，这种魅力足以使《吉他英雄II》成为一款必玩的游戏。"



游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
吉他英雄II	Guitar Hero II	2007年4月3日	Activision	182万
蜘蛛侠3	Spiderman 3	2007年5月4日	Activision	67万
命令与征服3 泰伯利亚之战	Command & Conquer 3：Tiberium Wars	2007年5月8日	EA	47万
史莱克3	Shrek the Third	2007年5月15日	Activision	17万
加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At Worlds End	2007年5月22日	Disney	31万
极限竞速2	Forza Motorsport 2	2007年5月29日	Microsoft	336万
暗影狂奔	Shadowrun	2007年5月29日	Microsoft	29万
冲浪企鹅	Surf's Up	2007年5月30日	Ubisoft	5万
雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	2007年6月6日	Ubisoft	9万
狂野西部	Call of Juarez	2007年6月7日	Ubisoft	21万
怪物也疯狂	Monster Madness：Battle for Suburbia	2007年6月12日	Southpeak	5万
信赖铃音 肖邦之梦	Eternal Sonata	2007年6月14日	NBGI	20万
科林·麦克雷拉力 尘土飞扬	DiRT	2007年6月15日	Codemasters	74万
神奇四侠 银影侠	Fantastic Four：Rise of the Silver Surfer	2007年6月15日	Take Two	5万
极限冲刺 终极破坏	FlatOut Ultimate Carnage	2007年6月22日	WBIE	4万
黑暗	The Darkness	2007年6月25日	Take Two	42万
The Bigs	The Bigs	2007年6月25日	Take Two	25万
哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	2007年6月25日	EA	13万
胜利时刻	Hour of Victory	2007年6月25日	Midway	8万
变形金刚	Transformers The Game	2007年6月26日	Activision	49万
霸王	Overlord	2007年6月26日	Codemasters	29万
美食总动员	Ratatouille	2007年6月26日	THQ	15万

4月20日 NPD发布的数据显示，3月份期间，X360的软硬件销量比例达到了惊人的5.7:1。

4月25日 《使命召唤4》公开，现代战争的新主题备受关注。

4月27日 微软的第三财季收入再创新高，但娱乐设备部因为X360销量大大放缓，因此销售收入降低了20%，净亏损3.15亿美元。

4月29日 X360精英版正式上市。

5月9日 NBGI宣布PS3独占游戏《高达无双》也将会推出X360版。

5月10日 Square Enix正式公开了采用虚幻引擎3打造的角色扮演大作《最后的神迹》。

5月18日 微软针对刷新光驱固件漏洞玩盗版游戏的主机采取了封杀手段，让这些主机再也无法接入Xbox LIVE。

6月4日 市调机构的数据显示X360在澳大利亚上市14个月后软件总销量超过了100万套，这一速度超过了PS2和NDS，创造了新纪录。



三红危机 百万大作数量 共计2款

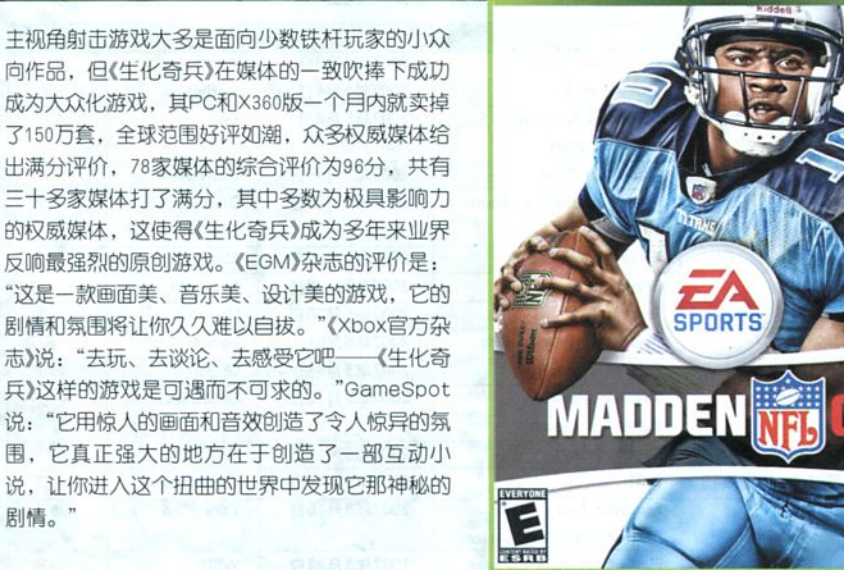
2007年7～9月 游戏总销量 约680万套

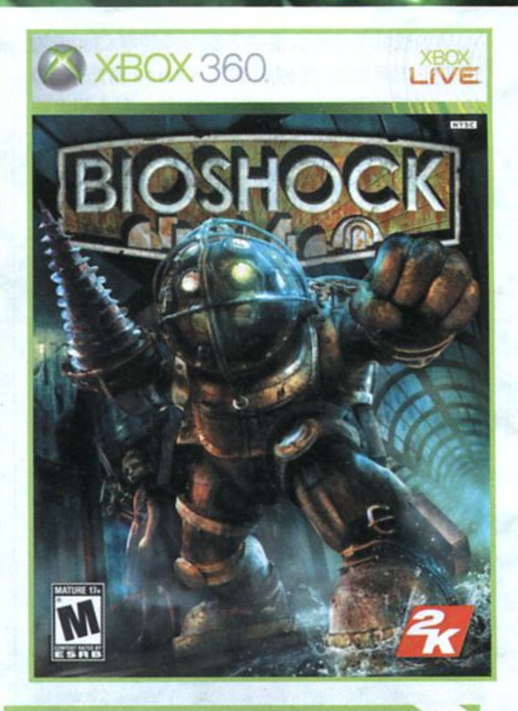
在X360的第二个体育游戏季节中，除了《麦登NFL》等保留节目外，也有不少熠熠生辉的非体育类游戏，最成功的游戏自然是《生化奇兵》，除此之外也有不少受到强烈关注的游戏，比如发哥主演的《枪神》。官方的说法是这款游戏耗资3000万美元打造，看起来应该只是一个含有大量水分的广告数字，否则的话这款游戏可就亏得惨了。《高达无双》由于PS3版销量不足，只能推出X360版再捞一笔，可惜在日本只卖了一万多套，还好美版销量超过了15万，比同一时期在美国推出的PS3版足足高出一倍，可见在美国始终是X360的天下。

《麦登NFL08》的销量与前作基本持平，不过媒体的评价更高，46家媒体的平均打分为85分。TeamXbox认为本作是最接近完美的体育游戏，帧数更加充足，拥有体育游戏中最出色的动作系统，网络模式几乎毫无缺陷。

8月份的游戏业因《生化奇兵》而更显火热，该作在2006年的E3展中已经被诸多权威媒体评为E3最佳游戏，而后也一直是业内最受关注的游戏之一。虽然按照以往的经验，《生化奇兵》那种异类

主视角射击游戏大多是面向少数铁杆玩家的小众向作品，但《生化奇兵》在媒体的一致吹捧下成功成为大众化游戏，其PC和X360版一个月内就卖掉了150万套，全球范围好评如潮，众多权威媒体给出满分评价，78家媒体的综合评价为96分，共有三十多家媒体打了满分，其中多数为极具影响力的权威媒体，这使得《生化奇兵》成为多年来业界反响最强烈的原创游戏。《EGM》杂志的评价是："这是一款画面美、音乐美、设计美的游戏，它的剧情和氛围将让你久久难以自拔。"《Xbox官方杂志》说："去玩、去谈论、去感受它吧——《生化奇兵》这样的游戏是可遇而不可求的。"GameSpot说："它用惊人的画面和音效创造了令人惊异的氛围，它真正强大的地方在于创造了一部互动小说，让你进入这个扭曲的世界中发现它那神秘的剧情。"





游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
全职业橄榄球2K8	All Pro Football 2K8	2007年7月16日	Take Two	17万
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	2007年7月18日	EA	62万
云斯顿赛车08	NASCAR 08	2007年7月23日	EA	20万
麦登NFL08	Madden NFL 08	2007年8月14日	EA	172万
生化奇兵	Bioshock	2007年8月21日	2K Games	149万
双重世界	Two Worlds	2007年8月23日	Southpeak	29万
摩托GP2007	Moto GP 2007	2007年8月24日	THQ	13万
泰格·伍兹PGA巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	2007年8月28日	EA	46万
高达无双	Gundam Musou	2007年8月28日	NBGI	17万
特技人 点燃	Stuntman Ignition	2007年8月28日	THQ	16万
荣誉勋章 空降	Medal of Honor：Airbone	2007年9月4日	EA	23万
枪神	Stranglehold	2007年9月5日	Midway	20万
致命惯性	Fatal Inertia	2007年9月6日	Koei	6万
炽热天使2 二战秘密任务	Blazing Angels 2：Secret Missions of WWII	2007年9月6日	Ubisoft	4万
NHL 2K8 2K8	NHL 2K8	2007年9月10日	Take Two	7万
NHL 08	NHL 08	2007年9月12日	EA	17万
无双大蛇	Warriors Orochi	2007年9月13日	Koei	7万
SKATE	SKATE	2007年9月14日	EA	42万
极品醉车2	Juiced 2：Hot Import Nights	2007年9月17日	THQ	11万
坎贝拉猎鹿人	Cabela's Trophy Bucks	2007年9月19日	Activision	2万



7月5日 微软宣布精英版X360将于10月11日在日本发售，售价47800日元，比美版便宜80美元。

7月5日 酝酿了几个月的三红危机终于完全爆发，微软宣布所有X360的保修期将会延长到3年，此举预计将会导致10.5～11.5亿美元的损失，这笔损失被计入到截至6月30日的微软上一个财年。当时对于三红故障率最普遍的说法为30%左右。

7月10日 微软召开E3展前发布会，彼得·摩尔宣布2007年假期X360将创造游戏史上最强大的游戏阵容。摩尔宣布目前X360在美国的销量是PS3的两倍，从去年11月至今X360相关总销售额为24亿美元，Xbox LIVE用户数量已经超过700万。

7月11日 Activision宣布将为X360独家准备《使命召唤4》的网络模式大规模公测。

7月17日 微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔宣布辞职，今后将成为EA Sports总裁，有人认为他的辞职与三红有关，有人认为是EA将近100万美元的年薪让摩尔心动。

7月20日 由于三红危机的巨额损失，微软娱乐设备部在上一个财年的亏损高达19亿美元，创下了该部门的亏损之最。

8月2日 Take Two宣布《横行霸道IV》将延期到2008年发售，这成为2007年影响意义最大的大作延期事件。

8月6日 微软宣布X360豪华版从8月8日开始降价50美元，简装版降价20美元，精英版降价30美元。

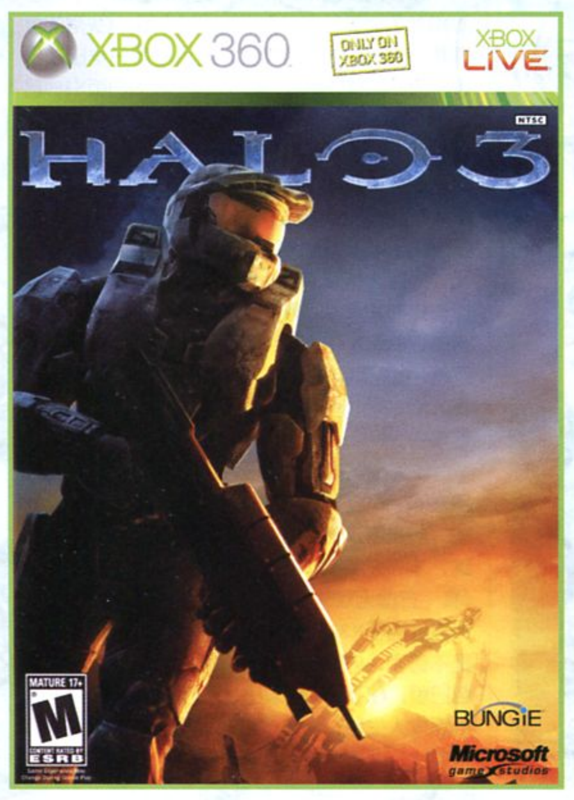
8月9日 微软宣布《光环3》的订购量已经超过100万套。

8月23日 继三红事件之后，X360无线方向盘冒烟的质量问题再次让微软大受打击。

光环风暴 百万大作数量 共计2款

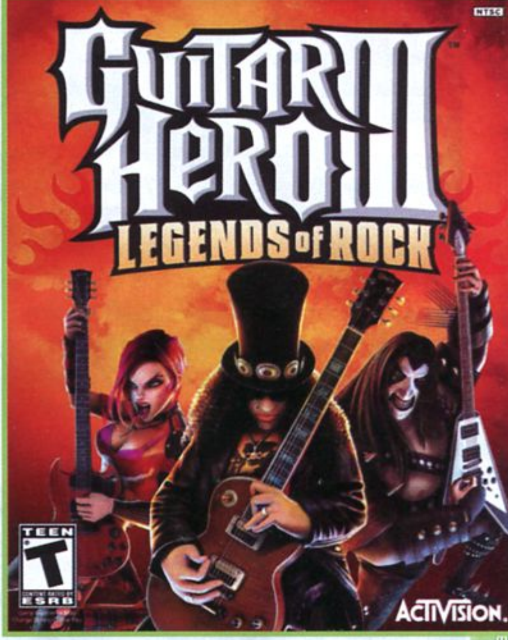
2007年9～10月 游戏总销量 约1587万套

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
光环3	Halo 3	2007年9月25日	Microsoft	810万
风火轮赛车	Hot Wheels：Beat That	2007年9月26日	Activision	4万
犯罪现场调查 铁证如山	CSI：Hard Evidence	2007年9月26日	Ubisoft	4万
世界扑克锦标赛2008	World Series of Poker 2008：Battle for the Bracelets	2007年9月26日	Activision	3万
世嘉拉力REVO	Sega Rally Revo	2007年9月27日	SEGA	5万
FIFA 08	FIFA 08	2007年9月28日	EA	88万
科南	Conan	2007年9月28日	THQ	8万
NBA Live 08	NBA Live 08	2007年10月1日	EA	19万
世界街头赛车4	Project Gotham Racing 4	2007年10月2日	Microsoft	70万
NBA 2K8	NBA 2K8	2007年10月2日	Take Two	44万
蜘蛛侠 敌友难分	Spiderman：Friend or Foe	2007年10月2日	Activision	11万
古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	2007年10月4日	VU Games	16万
欢乐谷 惊奇世界	Thrillville：Off the Rails	2007年10月9日	LucasArts	5万
半条命2 橙盒版	Half-Life 2：The Orange Box	2007年10月10日	EA	61万
美丽的块魂	Beautiful Katamari	2007年10月16日	NBGI	18万
皇牌空战6 解放的战火	Ace Combat 6：Fires of Liberation	2007年10月23日	NBGI	35万
耶利哥	Clive Barker's Jericho	2007年10月23日	Codemasters	18万
古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider Anniversary	2007年10月23日	Eidos	5万
VR战士5	Virtua Fighter 5	2007年10月25日	SEGA	12万
剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years War	2007年10月25日	Koei	5万
职业进化足球2008	Pro Evolution Soccer 2008	2007年10月26日	Konami	74万
吉他英雄III	Guitar HeroIII	2007年10月28日	Activision	167万
汽车总动员 全国大奖赛	Cars：Mater-National	2007年10月29日	THQ	7万
辛普森一家	The Simpsons Game	2007年10月30日	EA	46万
火影忍者 忍者的成长	Naruto：Rise of a Ninja	2007年10月30日	Ubisoft	24万
飞跃时空	Timeshift	2007年10月30日	VU Games	21万
宝贝万岁 聚会动物	Viva Pinata：Party Animals	2007年10月30日	Microsoft	5万
蜜蜂总动员	Bee Movie	2007年10月30日	Activision	2万



9月份是当之无愧的“光环月”，在《光环3》面前，没有任何一部游戏能直视其光芒，首日1.7亿美元的销售额让创造了影史新纪录的《蜘蛛侠3》也败下阵来，它的推出甚至让同时期的电影票房遭到严重影响。9月份美国游戏软件销售额有将近一半是由《光环3》贡献的。在《光环3》的带动下，X360理所当然的打败了Wii，成为当月美国最畅销的游戏机，并且在接下来的整个年末商战中，《光环3》一直保持稳定销量，两个月蝉联美国游戏销量榜首，最终创造了810万套的全球总销量，成为微软自从进入游戏业以来销量最高的游戏，并将很可能成为微软的第一款千万级大作。

《光环3》的销量比9月份所有其他X360游戏的总和还高，某些重要作品的销量令人失望，例如《宝贝万岁 聚会动物》的销量只有5万套，看起来微软努力打造的这个品牌很难有进一步发展的空间；世嘉抱以厚望的《世嘉拉力REVO》以5万套的销量惨淡收场，质量上乘的《古墓丽影 周年纪念版》销量也只有区区的5万套，不到PS2版的六分之一，《皇牌空战6》也在继续该系列销量逐步下跌的趋势。《半条命2 橙盒版》是游戏史上评分最高的十款游戏之一，61万套的销量只能算是勉强合格。《世界街头赛车4》和《职业进化足球2008》的销量都在下跌，后者的销量甚至不及严重丢帧的PS3版。



《光环3》全球77家媒体平均分为94分，因此在评价和销量上都为三部曲划下了一个圆满的句号。《GamePro》的评价是：“它的可靠游戏性、无穷的可重玩价值和网络功能以及令人难以置信的产品价值将会确保它在电子游戏历史上的地位，它毫无疑问的是对三部曲的一个令人满足的结束。”《EGM》的评价是：“很难想象这样的一款游戏还会有人不喜欢的……当然这款游戏没有任何一个单独的方面是能够改变人生的，但是游戏的整体或许真有这样的作用。”《EDGE》杂志认为《光环3》代表着未来。不过对该作的负面评价也不少，《纽约时报》认为这只是一个画面稍微好一点点《光环2》，《GAMES》杂志认为《光环3》是“战斗改良、战斗完善，但并非战斗进化”。

《吉他英雄III》虽然不再由Harmonix操刀，但该品牌的影响力正是如日中天之时，而且这款新作收录了有史以来最强大的曲目阵容，因此销售成绩再创新高，Activision宣布该作首发当日销售额即突破了1亿美元，在假期期间也是一直保持可喜的势头，虽然与X360上的前作仅相隔半年，但仍然让无数FANS迫不及待地购入。不过可能是因为制作团队变更的原因，本作的媒体评价比前作低了许多，60家媒体的平均分为85分。《Play》杂志认为BOSS战是本作比较失败的地方，但“《吉他英雄III》仍然是又一部华丽的音乐篇章，肯定可以让FANS和新手满意。”《X360 Magazine UK》说：“这是有史以来最伟大的《吉他英雄》，惊人的歌曲、现象级的游戏性，而且还可以网战！”英国《Xbox官方杂志》认为本作的曲目更强、平衡性更好而且准备了丰富的难度，“它又给我们带来了6个月的摇滚天堂”。

9月10日 尽管微软对《光环3》的发售日采取了严格的限定措施，零售商合作伙伴也以员工一旦将游戏提前泄漏就将其开除的严格手段保证9月25日的首发，但这款有史以来最受期待的游戏还是提前偷跑了：从澳大利亚流出来的完整零售版提前两周出现在了eBay上！

9月10日 Take Two宣布《生化奇兵》PC/X360版出货量突破150万，成为Take Two的"又一个超级品牌"，并且Take Two透露由于该作具有很强的硬件推动作用，因此是不用向微软缴纳权利金的。

9月11日 微软在TGS展前发布会中宣布到年底之前X360游戏阵容将有250款，同时公布了《忍者龙剑传2》，并确认了《失落的奥德赛》的发售时间。

9月18日 微软宣布9月25日当天在美国境内将会有超过1万家商店举办《光环3》的午夜首卖活动，微软将同时在纽约、迈阿密、洛杉矶和西雅图举办官方首卖仪式。

9月25日 微软宣布《光环3》首日销售额达到1.7亿美元，首日就有140万玩家登陆Xbox LIVE玩该作的网络模式。

10月4日 微软宣布《光环3》销售额已经超过3亿美元，有270万人在线上对战《光环3》。

10月5日 《光环》开发商Bungie宣布脱离微软，今后将成为独立游戏开发商，不过初期仍仅为X360开发游戏。



10月16日 研究表明，X360的成就系统已经成为有力的促销手段，越容易得到大量成就的游戏越容易提高销量。

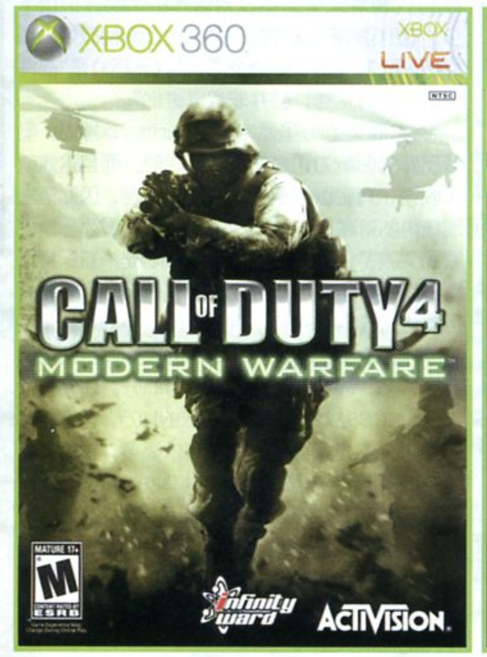
10月19日 微软宣布将推出售价为279美元的X360 Arcade套装，该套装的目的是与Wii竞争，吸引更多休闲用户。

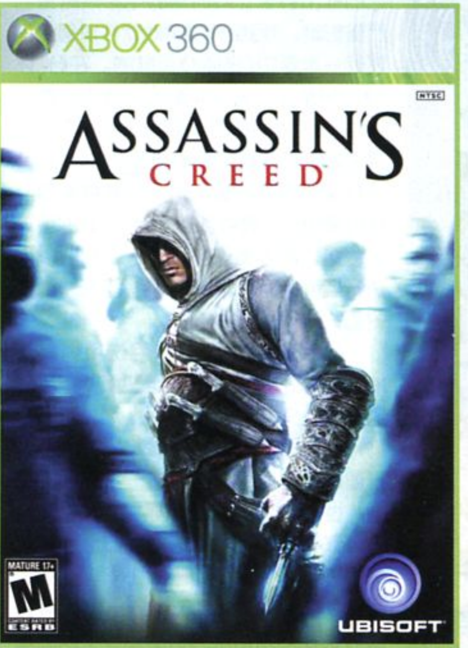
10月25日 微软娱乐设备部在新财年的第一个财季中首次实现了1.65亿美元的营业利润，这主要归功于《光环3》的热卖。

盛世 2007年11～12月

百万大作数量 共计3款
游戏总销量 约1190万套

"有史以来游戏阵容最强大的一个假期"——这是微软对2007年末商战期间X360游戏阵容的总结，虽然X360的硬件销量没能赶上任天堂，但其销售额却当之无愧的成为了2007年末商战之冠。海量的大作让人们没有理由不对X360心动，虽然在11～12月间发售的游戏中只有三款百万大作，但之前发售的一些游戏在这两个火爆的商季中都保持着惊人的销量，而且在游戏数量上这个年末商战也创造了新高，各种游戏类型都为玩家提供了丰富的选择，从中可以看到很多第三方都已经全身心投入到X360的游戏开发。





除了几款百万大作外，还有一些话题之作也对X360的销量起到了积极的促进作用。《失落的奥德赛》由于是12月刚发售，而且目前只推出了日版，因此销量只有9万套，不过已经对日版X360起到了一定的推动作用，而比起《蓝龙》，更为贴近《最终幻想》的《失落的奥德赛》在欧美的前景更广阔。由《吉他英雄》原班人马Harmonix打造的《摇滚乐队》媒体平均分高达93分，玩家也是一片好评，不过由于该作的全套乐器操作设备售价高达170美元，而且出货量有限，因此销量并不是很高，不过销售利润非常可观，而且保持着长卖的趋势，今后必然成为《吉他英雄》强有力的竞争者。《夺命双雄》虽然遭到了恶评，但是在Eidos的强势宣传下，X360版也卖掉了60万套，成绩可以算是比较理想的。

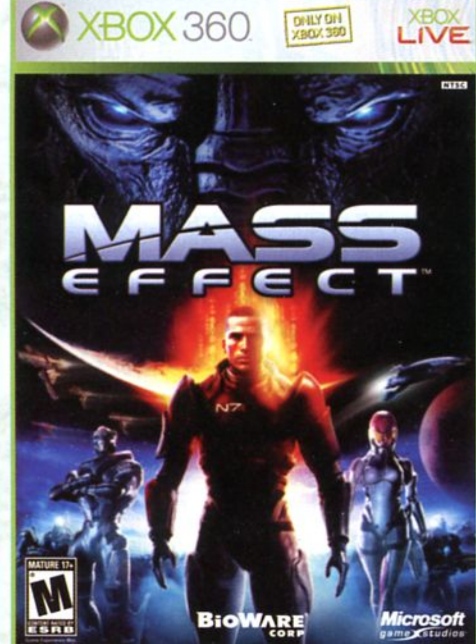
不过也有不少游戏没有达到预期的成绩，《极品飞车 职业街头赛》的87万套销量虽然不能算差，但是考虑到过去该系列的销量都是700万起跳，本作的媒体评价和销量都不能令人满意；《真·三国无双5》目前仅在日本推出，因此PS3版销量远高于X360版，X360版能卖出6万套已经算是不错了，估计美版会像《高达无双》那样销量远超日版；《炽焰帝国 末日之环》无论是销量还是评价都令人失望，看来这个曾经风光一时的品牌前景堪忧。

11月的游戏市场是《使命召唤4》的天下，分析家预计该作的多平台累计总销量将有望达到《光环3》的水平，不过分析家可能并没有预料到《光环3》竟然能够这么快突破800万套的惊人销量，现在看来《使命召唤4》总销量估计是不大可能突破800万的，但是X360、PS3和NDS版的总销量已经达到了500万的水平，最终达到600万还是有可能的。而在媒体评价方面，该作的62家媒体平均打分为94分，是系列得分最高的一作。看来将主题从二战改为现代战争绝对是英明举动，也使得本作成为了系列的转折点，因此当有消息传出《使命召唤5》可能会回归二战主题时，多数人的反应是：体验了现代战争之后再也不想躲到二战的战壕里！

《Xbox官方杂志》盛赞《COD4》"几乎没有任何缺点"，《GamePro》的编辑说："我真的找不到《COD4》的任何缺陷，相信我吧，我已经很努力地去找了。"《GameInformer》的评价是："从开始到结束，从在线到单机，《使命召唤4》好得没话说。毫无疑问，对我来说这是我玩过的最强的射击游戏。"单人模式流程太短是该作没能获得更高评价的原因，英国《Xbox官方杂志》说："《COD4》是尖端娱乐，但是不足之处是这紧张激烈的体验过早地结束了：普通难度只要五六个小时……"但是正如IGN编辑所说："虽然单人模式太短，但多人模式足以让你玩上整个漫长的冬季。"GameSpot也认为多人模式是本作最大的亮点。

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	总销量
使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4：Mordern Warfare	2007年11月5日	Activision	307万
乐高星球大战全传	Lego Star Wars：The Complete Saga	2007年11月6日	LucasArts	41万
开麦拉！	Scene It？ Lights Camera Action	2007年11月6日	Activision	21万
灵异恐惧 档案	F.E.A.R. Files	2007年11月6日	VU Games	4万
坎贝拉猎人2008	Cabela's Big Game Hunter 2008	2007年11月7日	Activision	2万
美国职业摔角联盟2008	WWE Smackdown vs Raw 2008	2007年11月9日	THQ	78万
真・三国无双5	Dynasty Warriors 6	2007年11月11日	Koei	6万
黑暗地带 51区	Blacksite：Area 51	2007年11月12日	Midway	16万
刺客信条	Assassin's Creed	2007年11月13日	Ubisoft	247万
夺命双雄	Kane & Lynch：Dead Men	2007年11月13日	Eidos	60万
贝奥武甫	Beowulf：The Game	2007年11月13日	Ubisoft	13万
命运战士 血债血偿	Soldier of Fortune：Payback	2007年11月13日	Activision	7万
极品飞车 职业街头赛	Need for Speed：ProStreet	2007年11月15日	EA	87万
美国陆军 真正的战士	America's Army：True Soldiers	2007年11月15日	Ubisoft	4万
质量效应	Mass Effect	2007年11月16日	Microsoft	160万
降世神通 燃烧大地	Avatar：The Burning Earth	2007年11月16日	THQ	2万
大学篮球2K8	College Hoops 2K8	2007年11月19日	Take Two	7万
摇滚乐队	Rock Band	2007年11月20日	EA	63万
最终幻想XI 女神之翼	Final Fantasy XI：Wings of Goddess	2007年11月20日	Square Enix	10万
卡片召唤师传说	Culdcept Saga	2007年11月22日	SEGA	3万
最终幻想XI	Final Fantasy XI：	2007年11月22日	Square Enix	2万
瓦纳迪尔收藏版2008	Vana'diel Collection 2008			
罪恶装备2 序曲	Guilty Gear 2：Overture	2007年11月29日	Sammy	1万
金罗盘	The Golden Compass	2007年11月30日	SEGA	13万
劲舞革命 宇宙2	Dance Dance Revolution Universe 2	2007年12月4日	Konami	10万
历史频道 血战太平洋	History Channel：Battle for the Pacific	2007年12月4日	Activision	2万
失落的奥德赛	Lost Odyssey	2007年12月6日	Microsoft	9万
NCAA March Madness 08	NCAA March Madness 08	2007年12月11日	EA	6万
炽焰帝国 末日之环	Kingdom Under Fire：Circle of Doom	2007年12月13日	Microsoft	3万
式神之城III	The Castle of Shikigami III	2007年12月13日	Alfa System	1万
究极大越野 狂野疾驰	MX vs. ATV Untamed	2007年12月17日	THQ	5万

《使命召唤4》是11月众望所归的游戏，而《刺客信条》则是11月最具争议性的游戏。根据育碧发表的数据，《刺客信条》是5年来销量最高的原创游戏，预计到2008年3月31日前PS3和X360两个版本总销量可突破500万套。但媒体对该作的评价却走向两个极端，《GameInformer》、《GamePro》等权威媒体对该作提出盛赞，而《EGM》等同样权威的媒体却大加鞭挞。该作的66家媒体总评分为82分。《GamePro》评了满分："《刺客信条》的巨大规模和光辉很难用语言来形容，这是一个你需要自己体验的史诗级游戏。"《GameInformer》的评语是："它那惊人的画面风格、概念独特的剧情和开放的关卡设计都是绝无仅有的，虽然到了后期有点过于重复，但这是一款人们在未来5年内都会去谈论的游戏。"关于本作的批评意见也非常尖锐，《X360 Magazine UK》说："没有一款游戏能够像它那样做了一个关卡，然后将其复制为12个小时的流程。这真是太丢人了。"《EGM》杂志认为该作完全是半成品。GameSpy认为本作的每一个单独的方面都很有趣，但是作为一个整体就显得七零八碎。



《质量效应》作为BioWare联合微软打造的又一个科幻史诗继承了《星球大战 旧共和国武士》的优秀基因，毫无悬念的成为又一个百万大作系列。该作的61家媒体总评分为91分，有十几家媒体打了满分，《Xbox官方杂志》编辑说："这是我个人玩过的最出色的游戏，就算你不是我这样的铁杆科幻迷，《质量效应》仍然是超然的体验，它设立了新的标准。"GameSpy说："《质量效应》将互动娱乐带到了突破性的新高度。"IGN认为本作结合了电影大片的故事性和游戏的互动性，空前成功地实现了二者的完美融合。G4TV的编辑说："它的成就高耸入云，在每一个方面都超出了我的期待。"

11月1日 经确认新版X360强化了GPU的散热，CPU的制造工艺也已经进化到65纳米，大大降低了三红的可能性。

11月29日 微软宣布X360在感恩节黄金周期间销量达到了PS3的两倍。

12月12日 微软全球市场副总裁Jeff Bell在采访中表示，《光环3》累计销量已突破500万，《质量效应》突破100万。

12月13日 微软日本游戏事业部长泉水敬透露，到2008年末，X360的游戏阵容将会达到500款以上，为目前的两倍。

12月10日 X360 CPU供应商IBM宣布其已经开始生产32纳米芯片，到2009年将为合作伙伴提供该芯片，传闻称2009年X360的CPU也将升级到32纳米。

12月30日 微软宣布将在2008年内投入2～3亿美元的宣传费用，X360将成为重点宣传对象之一。

1月7日 微软在消费电子展中宣布目前X360的全球出货量已经突破1770万，Xbox LIVE会员数突破1000万。





X360揭秘

连载四

文 Dean Takahashi
译 东方蜘蛛 编 星夜 美编 一刀

在运动鞋品牌有过辉煌经历的彼得·摩尔原来是美国世嘉的营销主管，世嘉在主机大战中败给索尼的PS2之后，摩尔来到了微软公司。他的优势在于，他通晓市场、品牌、游戏，对日本和欧美的游戏玩家也有相当的了解，正好为Xbox摇旗呐喊。

与此同时，微软紧锣密鼓地为自己的下一台主机做着各项准备。决策层否决了免收权利金的计划；弗莱斯顶住压力，为旗下的制作室赢得了宽松的游戏制作空间；最重要的是，微软的游戏部门克服了重重阻碍，负责官员在繁杂的事务中抽出时间，将项目向前推进。其中的一个重大决策就是耗费3.75亿美元巨资收购了传奇制作室Rare。

为了更好的组织下一代Xbox主机的规划，游戏部门制定了一个名为3-30-300的计划，从最粗线条的原则开始，逐渐细化，最终要形成一个可以为游戏部门各个团队执行的方案。为了确定这个规划，微软开始访问业界各个大型游戏软件发行商，向他们吹风，并争取强力第三方的支持——其中也包括对Xbox LIVE心怀不满的业界巨头EA公司。在硬件规划中，微软这一次主机大战一定要求自己能够获得硬件设计的版权。为此微软转向了两家愿意在此条件下谈判的厂商，IBM和ATI，与它们展开了接触。

微软非常注重游戏开发人员的意见，内部的游戏制作室提出了不少建议，而业界的Epic等实力开发商也为微软的下一代主机献计献策。微软也开始制作演示程序宣传自己的理念和硬件实力。

第16章 CHAPTER 16 老大弗莱斯和士官长

Master Fries and Master Chief

艾德·弗莱斯终生都在微软效力，如果有所谓的“以公司为生”的人的话，那就是说弗莱斯这种人了。他在微软工作是因为他想为微软工作，而不是不得不为微软工作。股票期权使他非常富有。他需要对微软游戏工作室负责，带领这个1200人的部门向正确的方向前进。弗莱斯自己也是游戏玩家，与游戏圈中的各位资深开发人员有非常紧密的联系。就像初代Xbox团队中的谢姆斯·布莱克利和凯文·巴楚斯一样，他是微软向游戏开发者这个圈子派出的大使，也是微软赢得业界支持的原因之一。

无论从哪个标准来说，弗莱斯都不能算是一个大块头。他身材削瘦，留一头棕色的卷发，平和的外表下隐藏着敏捷的思维。他在华盛顿的比利弗长大，小的时候经常飚摩托车的那块地方最终被微软买下，成为了微软总部所在地。他在1985年作为临时工进入了微软，编写可以生成和显示在线教程的软件。后来他拥有了一份永久性的合同，为微软的Excel表格处理软件编写代码。在Excel项目中他一路攀升。在莲花办公软件还在盘踞市场的时候，他就是Excel的技术负责人，为第一个Windows环境下的Excel编程。他的团队在五年中写出了七个版本的Excel，最终微软击败了莲花。

艾德之后去了微软的Word团队，在那里他管理六十名手下。随着业界向Windows转移，Word击败了主要的竞争对手WordPerfect。随着微软公司于1986年上市，股价一飞冲天，弗莱斯立即成为富翁，当然他在微软的同僚也一样。他和妻子在华盛顿湖的湖滨买下了一英亩地块建起了自己的别墅，包括比尔·盖茨在内的许多微软暴发户都在那里修建了自己的豪宅。

■原微软游戏制作室灵魂人物艾德·弗莱斯。

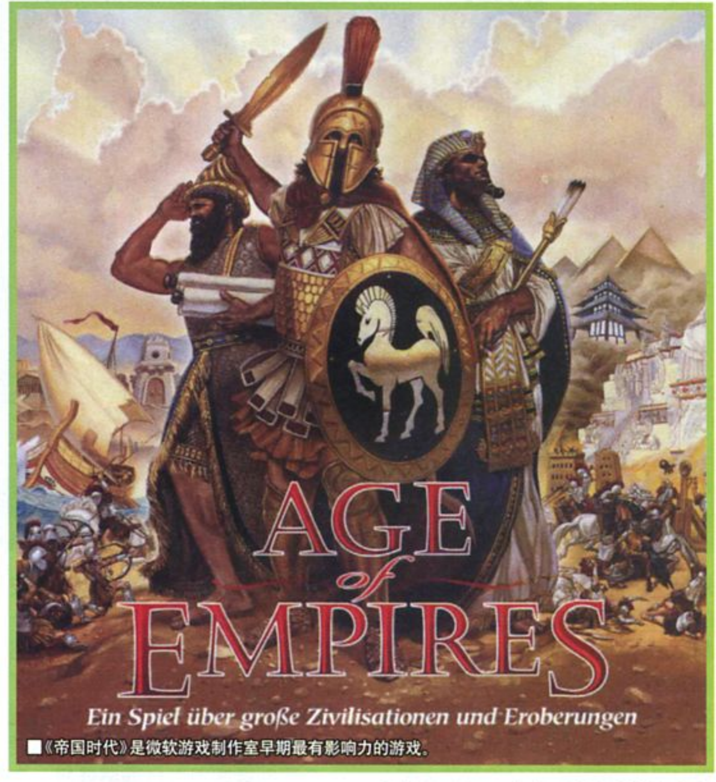
现在弗莱斯无需再为金钱而担心，他可以把自己的激情全部都投入到游戏当中去。当弗莱斯还在高中的时候就设计了一个极受欢迎的游戏——《青蛙过河》的修改版。一家名为罗默克斯的公司从一个BBS上面的帖子里追到了他的信息，付给了他几千英镑让他把自己的《青蛙过河》的仿制游戏重新修改成为一个真正的游戏，然后又改名为《公主与青蛙》。艾德1995年来到了游戏部门，那时候游戏部门只有150个人，四个研发团队，最著名的产品是利润丰厚的《飞行模拟》，但是这个游戏一点也不酷。

许多朋友都觉得他来到这个部门无异于职场自杀，微软远远落在视频游戏巨头EA公司后面，他在业界的朋友都将EA形容为“邪恶帝国”，这个头衔本来总是保留给霸占PC业界处于垄断地位的微软。然而他缓缓的将业务推向前进。

罗比·巴赫是弗莱斯的第一个领导。巴赫在生意之道上对弗莱斯指导良多，而弗莱斯又拥有收购合适产品的自由。弗莱斯发掘并滋养了位于达拉斯的Ensemble制作室，这家工作室后来制作出了爆炸性的PC游戏《帝国时代》。《帝国时代》于1997年十月与玩家见面，立即卖出了几百万份。微软也就此成为业界的竞争者。

“我想建立起新的业务。”弗莱斯说道。“这就是我的秀场，我不需要通过一个委员会来表决我做的决定之后我的话才能算数。”

微软有一群像艾拉德那样充满天赋的年轻执行官被称为“小比尔”，而弗莱斯也是其中之一。《帝国时代》赚了不少钱，弗莱斯用这些钱在九十年代末收购了一些小型制作室，包括Fasa互动和Access软件。每笔收购都不超过3000万美元，但是弗莱斯也犯下了一些昂贵的错误。弗莱斯为位于奥斯丁的数字砧骨公司提供了不少资金援助。这家公司由《银河飞将》的主创人员克里斯以及艾因·罗伯茨所创建。他们许诺将制作《自由枪骑兵》，这款科幻游戏的主题是星际海盗及赏金猎人，还有其他的一些游戏。但是克里斯·罗伯茨因为导演反应平平的《银河飞将》电影版而身处困境，更加尴尬的是，《自由枪骑兵》的进度也严重滞后。微软赞助的钱已经用光，而数字砧骨工作室的作品还没有完成。微软接手了数字砧骨。五年之后，《自由枪骑兵》终于出货，却没有能够完成销售目标。弗莱斯并不在乎这样尝试的机会，但是他也知道太多的炸弹只会让他自己下岗。



■《帝国时代》是微软游戏制作室早期最有影响力的游戏。

1999年在为Xbox做规划的时候，弗莱斯掌管手下多达四百号人的十个游戏工作室。他还资助了其他的二十个游戏开发公司，一个一个地开发游戏。到2000年的时候，他已经为首发规划好了20个游戏，游戏部门的业务收入达到了两亿美元。但是在2001年以前，为了Xbox能顺利上市，他必须将游戏的数量再扩充一倍。在初代Xbox的时候，他资助了许多外部游戏开发公司，收购了Bungie，最后还并购了Rare。他建立起了庞大的体育游戏制作部门，而且还建立了一个赛车游戏团队，制作的游戏叫《极限竞速》。

弗莱斯成功地将微软游戏工作室引领到了初代Xbox首发的时刻。然而当微软的游戏业务扩展到自己的Xbox主机的时候，他的职权不像原来那么大了。米奇·柯奇负责销售与市场，他接管了游戏市场营销，并且将嵌入式游戏市场的宣传人马从弗莱斯的游戏制作室中拉了出来。弗莱斯的团队对他们的游戏将如何进行营销只拥有很少的发言权。但是业务的扩展还是令人兴奋，因为他的绝大多数业务部门原来都靠《帝国时代》的利润生存下去。弗莱斯的业务扩展之后，他将此部门从微软脚下连根拔开。现在它成了一个游戏公司，工作人员大部分是业界老手，而不是在微软服务一辈子的员工。他们成为公司一部分的原因是他们制作游戏，而不是他们曾经为Office编程。弗莱斯是独一无二的两种文化的混合体，因为他在游戏部门工作过，也在Office部门工作过。

几乎每一个高级执行官都对弗莱斯提出了自己的建议。其中一个最普遍的建议就是让弗莱斯招徕业界最好的高手。尽管弗莱斯有时也会大方出手，但是他也并不想四处收购游戏发行商。而且，进入日本这样的市场收购游戏发行商也非常困难，因为各个游戏公司之间的股权往往被其他游戏公司交叉锁定。弗莱斯着眼于建立长期的合作关系。

然而，制作出业界顶级大作并不只是执行工业流程这么简单。制作游



■如今"《光环》系列"已经成为美国家喻户晓的游戏，图为《光环3》上市期间在iMAX电影院举办的试玩活动。

戏是一项需要爱的工作，而背后真正的动力是游戏理念的跃迁。他们必须相信团队，游戏的打法、剧情以及其他的一切都必须像一支交响乐一样成为一个和谐的整体。游戏中的各个要素需要很长时间才能凝聚到一起来。有时候会制作出《光环》这样的大作。

早在初代《光环》没有那么多令人信服的要素时，弗莱斯就是《光环》的忠实信徒。最初在构思的时候，《光环》只是苹果麦金塔电脑上的即时战略游戏，游戏中有广阔的室外场景，支持在线对战。《光环》看起来就像Bungie以前制作的《神话》的科幻版本。游戏一开始没有多少剧情，更谈不上是个主视角射击游戏。

位于芝加哥的游戏制作室Bungie从来没有制作过一款大卖的游戏。阿列克斯·塞罗皮安在1991年读芝加哥大学计算机科学系的时候创立了Bungie。塞罗皮安自己发行了一款麦金塔电脑上的游戏《沙漠风暴行动》。毕业的时候，他得到了为微软和摩根斯坦利当程序员的工作机会。他当医生的老爸建议他先工作一段时间再创办自己的公司，但是塞罗皮安没有听从老爸的建议。他创办游戏公司绝对不是玩票，而是认真的想把它做下去。他从自己的公寓里向顾客邮寄磁盘。Bungie有个传说，说他在微软短期实习的时候从微软偷磁盘出来，拷贝上《沙漠风暴行动》再向外卖。

"从来没有证据证明这一点。"塞罗皮安说道。

他说服了热爱麦金塔电脑的同学贾森·琼斯入伙Bungie。贾森·琼斯那个时候向他展示了一个自己制作的游戏《弥诺陶洛斯：迷宫》，塞罗皮安认为这个游戏非常酷。他们两个人一起坐在琼斯的公寓里包装《弥诺陶洛斯：迷宫》。《沙漠风暴行动》卖出了25000套，而《弥诺陶洛斯：迷宫》只卖出了2500套，部分原因是后者需要一个调制解调器进行网络连接。之后，琼斯和塞罗皮安制作了一个名为《黑暗之路》的游戏，这也是苹果麦金塔电脑上的第一个3D材质贴图游戏。

长达两年的时间里，塞罗皮安都没有赚到钱。也许他应该接受在摩根斯坦利的工作机会。她的女友和他订婚了，后来他很明智地和她结婚了。在制作《黑暗之路》的过程中，他认真考虑，觉得真的可以靠制作游戏为生。琼斯和塞罗皮安都负责编写代码，但是塞罗皮安还负责生意这一块。《黑暗之路》制作完成之后，塞罗皮安请了一个公司帮他包装并向最终客户邮寄磁盘。他们后来搬到了芝加哥南部派尔森附近的一个学校的旧水泥房子里。1994年夏天的时候，Bungie已经拥有了六名员工。

《黑暗之路》完成之后，Bungie依靠一款名为《马拉松》的游戏小小的爆发了一下。这款游戏背景设定在星际殖民地的太空战舰上，是个主视角射击游戏。Bungie在麦金塔电脑开发小组这个小圈子里成为了明星。塞罗皮安觉得Bungie以自力更生作为公司的基点效果很不错。公司以DIY的精神立足，在成长的过程中越来越组织化，而且在成长的过程中不断学习。公司不断地听取粉丝的建议。麦金塔电脑的粉丝处处受到限制，因为绝大多数游戏公司都不会考虑他们的存在。塞罗皮安的团队会参加游戏展会，与粉丝一起打游戏，倾听他们的意见，看他们认为游戏的哪些要素最酷。

Bungie随后带来了《神话》，但是这款游戏的最终销量也没有超过35万份，这个数字与现在游戏大作的销量相比显得非常少。1996年公司再次扩张，这次他们请来了天才音乐家马蒂·奥丹尼尔，还开始向微软的平台移植自己的游戏。苹果电脑的市场份额不断下滑，Bungie显然需要一个新的平台来出售自己的游戏。琼斯此时仍然在一个项目中负责技术，但是Bungie现在已经有了三个游戏开发团队，而且还有彼得·塔姆特负责游戏的发行部门。塞罗皮安觉得Bungie作为独立游戏发行公司的日子已经屈指可数，于是开始四处寻找买家。Bungie需要在运营的方式上有个根本的改变。自我发行游戏的时代已经过去，当传出关于Xbox的传言的时候，Bungie给了微软的艾德·弗莱斯一个电话。

Bungie的人马希望自己的下一款作品能够有个大爆发。Bungie在1998年苹果世界展会上大出风头，又在1999年五月的E3大展上以《光环》的演示技惊四座。游戏的音乐气势磅礴，3D效果强悍，室外场景栩栩如生。弗莱斯看到了交易的潜力。弗莱斯手下的一个业务发展经理约翰·乔丹与Bungie谈判达成了复杂的合同，最终收购了Bungie。达成这个交易绝非易事，因为Bungie在此之前已经与Take Two达成协议为这家公司制作游戏。

Bungie诱惑微软的原因显而易见。它需要时间反复雕琢自己的光环。Bungie需要修改游戏，测试游戏，如此反复，直到游戏最终完成，达到可以出货的水准。Bungie的制作人员将游戏的理念变得越来越清晰，直到最后《光环》成了一款主视角射击游戏。

"这是个为Xbox制作游戏的机会，这是个为认真对待游戏业务的公司制作游戏的机会。"琼斯后来在Bungie网站上贴出来的一个访谈中说道。"在此之前，我们一直担心会被一个只需要向苹果机上移植游戏的公司所收购，或者根本就没人搭理我们。"乔恩·柯米奇是艾德·弗莱斯手下的一名业务规划经理，他与斯图亚特·摩尔德一起造访了Bungie。他们在谈判的时候，塞罗皮安认出自己在微软短期实习的时候曾经与柯米奇一起共事，那个时候塞罗皮安一直在编写一个编程工具。"事情转了一大圈又回来了，这太好玩了。"塞罗皮安说道。

这桩交易最终在2000年6月19日向外界公布。微软花了大概3000万美元。收购合同的条款规定，Take Two拥有Bungie之前包括《神话》在内的作品的版权，而且Bungie在加利福尼亚州的团队必须完成日式动画风格的游戏《奥妮》。2000年秋天位于芝加哥的Bungie团队自愿搬到了雷德蒙德，这样他们就可以离Xbox的硬件开发团队近一些。几乎所有的人都搬了过去。塞罗皮安是工作室的经理，而琼斯则是开发《光环》的箭头人物。他们在Xbox主机上市之前还有14个月的时间把《光环》做完。随着最后期限越来越近，甚至连比尔·盖茨和史蒂夫·巴尔默也想知道《光环》能否如期完成。游戏预计于2001年11月15日随Xbox主机一起首发。

这是一次精彩的赌博。从来没有人在游戏主机上制作过优秀的主视角射击游戏。从这个意义上说，光环对于将PC游戏的粉丝变成Xbox的粉丝至关重要。用电脑鼠标瞄准和射击是一件非常简单的事情，你只用一只手就可以快速指向要打的目标，而在游戏主机上必须用两个拇指才能完成目标定位。琼斯的光环团队一直在原型硬件和手柄上试验游戏。在进行初步的评估之后，他们删掉了网上对战的部分，而将这一特性留给了《光环2》。他们决定把所有的注意力都集中在单人游戏模式中，而且如果他们制作多人在线模式的话，整个项目就太复杂了。

另外，制作人员为《光环》设计了一个颇有深度的剧情，故事在克林

特·伊斯特伍德式的Spartan男性勇士和一个总是说俏皮话的女性计算机专家柯塔娜之间展开。士官长和柯塔娜都有一些好玩的地方。Bungie在游戏性和剧情当中找到了精准的平衡。随着游戏的进行，剧情在人类与异星种族Covenant之间不断展开，异星人在一个环形的被称为光环的星球中发现了强力武器，这件武器将改变战争中双方的实力对比，只有Spartan勇士士官长能够阻止他们。剧情设定主要借鉴于科幻文学，不过Bungie最后还是请了一名作家布兰农·伯仁写了一套《光环故事圣经》，这个严格保密的文件详细描述了光环世界中的一切，从Spartan生物工程学勇士项目的历史到士官长的童年应有尽有。另外一名作者埃里克·尼兰德写了一部小说，名为《光环：致远星的沦陷》作为游戏的背景故事。

在小说的背景之下，游戏开发出了许多动作场面。30秒钟之内，玩家一定会发现什么乐趣，再过30秒又会有其他的乐趣。如此直到通关。敌人的人工智能可圈可点，被玩家攻击的时候会躲到玩家的射程之外，而游戏世界中的物体都遵从真实的物理定律。比如Ghost摩托之类的气垫船可以冲进一群敌人当中，把他们撞得人仰马翻。玩家可以控制游戏的主角四处移动，用机枪扫射，扔出手雷，或者更换武器修理不同种类的敌人，还可以捡起弹药冲向下一批敌人。游戏的打法多样，玩家在这个游戏中至少可以玩上20个小时。

设计游戏基本系统的团队只有几个人。琼斯和他的手下都很快搬到了雷德蒙德，琼斯甚至还没有来得及更换伊利诺斯州的车牌。在洛杉矶的《奥妮》团队完成了工作以后，弗莱斯将所有的人都迁到了雷德蒙德以协助完成《光环》。一个由50名美工，程序员，设计师以及其他人员组成的团队同心协力把游戏做出来。他们疯狂的工作以使游戏能够及时完工，在游戏最终出货之前修正了10000多个bug。

他们所取得的最伟大成就之一就是找出了在游戏主机的手柄上让玩家使用摇杆和按钮进行瞄准和射击的直观操作方法。他们采用了一点点辅助措施：当十字准星经过敌人身体的时候，停留的时间会长一些——这也没有大幅降低游戏的难度。玩家只要对手柄熟悉，可以在几分钟之内上手。所以游戏既有快节奏的动作成分，又需要相当的技巧——一个动脑筋的射击游戏。自从N64主机上的《007黄金眼》之后，还没有一款射击游戏能像《光环》这么成功。

"我们因为搞定了游戏手柄而感到非常骄傲。"负责宣传《光环》的皮特·帕森说道。

游戏也使用了硬盘驱动器。游戏将图片从读取速度较慢的DVD光盘上传到快得多的硬盘上，总是不断的缓存游戏数据，这样在运行的时候就避免了拖慢。其他主机上的玩家总是不得不经常等待游戏的读盘才能进入新的场景，而《光环》的玩家却无需等待。游戏也经常利用硬盘存储进度，这样玩家死了以后就无需从关卡的开头再一路打过去。

弗莱斯为自己的职业生涯下了一些赌注。除了"《帝国时代》系列"，再没有其他游戏像初代Xbox上的《光环》一样成功。《光环》在随主机首发一年之后还在大卖，因为它就是人们购买Xbox的原因。"《光环》系列"游戏的销量远超1000万份，很多都是随玩家购买的新主机一并卖出。

"玩家对游戏顶礼膜拜，他们自己制作了不少同人幻想小说，还有不少《光环》巡回聚会活动。所有的这一切都向我们展示了人们多么喜爱这款游戏。"负责第一作《光环》的皮特·帕森说道。"它在玩家中间引发了共鸣，成为一种流行文化现象。"

制作《光环2》的时候，Bungie已经成为微软内部的一个部门。弗莱斯为这个部门增加了人手，为《光环2》倾注了更多的资源。把这款游戏做出来是初代Xbox主机最重要的事情，因为这台主机在苦苦地等待大作的刺激。索尼手里有一大把独占游戏资源，例如《GT赛车》、《横行霸道：罪恶都市》以及"《最终幻想》系列"。最终的结果是，PS2的销量达到了Xbox的五倍。压力在于必须及时赶上节奏。现在《光环》的粉丝想要确定微软公司的确也非常重视他们所钟爱的游戏。

弗莱斯的回应是，永远要和天才走的更近一些。他相信游戏制作者都是艺术家，他乐意跟上游戏界最新的潮流。对于开发新游戏的制作人，他个人总是要回一个电话。弗莱斯的手下有一个游戏经理人团队，专门嗅探业界的新游戏，而且确保把出色的团队用最优的价格买下来。弗莱斯总是在GDC(游戏开发者大会)上出现。这个为游戏开发者而设立的行业展会每年都在圣荷塞的会展中心召开，每次都有上万人参加。在这里他可以找到游戏制作人员，比方说从从索尼PS2阵营挖过来的Oddworld Inhabitant公司。

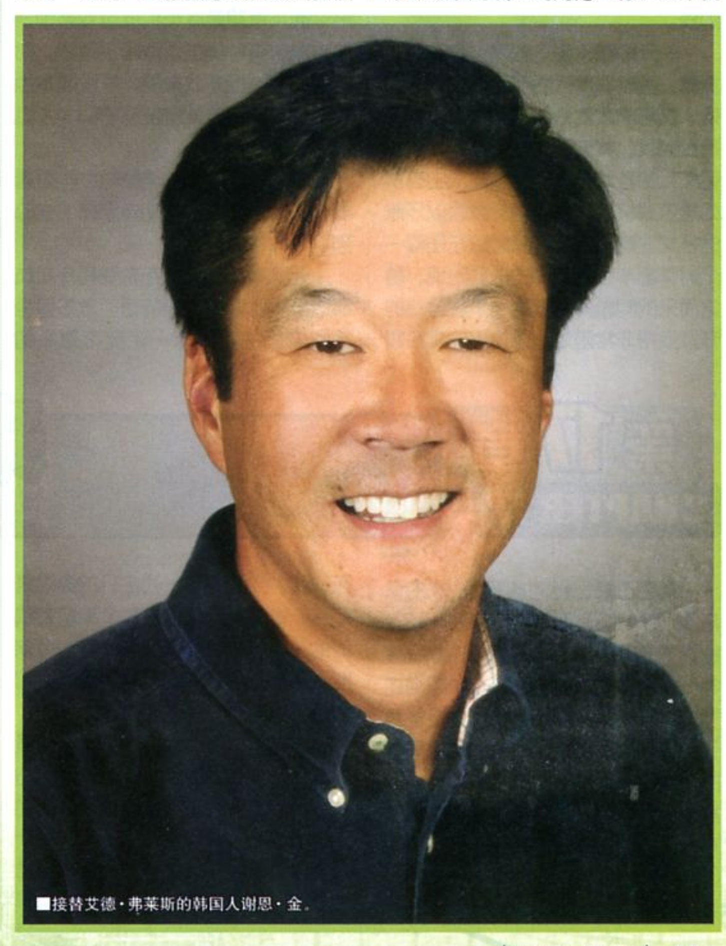
"在GDC上能谈成很多买卖。"他说道。

弗莱斯从来就不信花大价钱收购大牌游戏发行商这一套，他感觉那纯属浪费。初代Xbox的负责人里克·汤普森问遍了所有的大发行商他们是否愿意把自己卖掉。他与任天堂进行了谈判，但是年迈的社长山内在最后取消了交易。汤普森又接下来问了世嘉、Capcom、EA和其他的大发行商，但是一无所获。

弗莱斯松了一口气，因为他想将微软的成功建立在有组织的一套游戏阵容之上。收购Bungie非常符合弗莱斯的哲学，因为微软的代价不是很高，而且这群天才之前很显然被大家所忽视了。在初代Xbox的时候，弗莱斯的时间太短，他不得不匆匆签下许多游戏开发商，这也透支了他所有的业内关系。有些为Xbox制作的游戏成了地雷，不过一个《光环》的成功就足以弥补十次失误。然而，增加新工作室的速度也委实太快了一点，而一旦弗莱斯有了足够的团队来制作从体育到冒险等各个基本种类的游戏的时候，也就是他开始紧缩开支的时候。弗莱斯执掌游戏部门已经有了颇长的时间，比尔·盖茨和巴尔默都非常信任他。但是伴随着大作的总有一些失败，也正因为如此，弗莱斯也不得不面对一些自己犯下的错误。他从在游戏部门开始任职的期间就和数字先生谢恩·金搭档组成团队。金不怎么玩游戏，就像很多人一样，他一打主视角射击游戏就头晕。不过呢，弗莱斯一想到自己教金怎么玩游戏就很得意，而金也教弗莱斯如何去领导业务。

布莱恩·李是微软家庭与娱乐事业部的首席财务官，他想收紧对部门财务支出的控制。李是从索尼的娱乐部门来到微软的。他在本部门的角色完全就是控制财务，他要听从巴尔默的前进命令，削减微软公司每一个部门的成本。所以李从自己财务的角度上提出了一个程序，是否同意某个游戏都要经过这个程序判断。李正在准备让游戏部门的步子再慢一点。他称为财务上放这些游戏过关为"最终会议"，弗莱斯参加了一次这样的会议，说这种会议"难以置信的对立"。

弗莱斯一直抗拒着这种他认为是外来的干涉。他建议支出控制和营销费用应该由前世嘉的市场营销专家彼得·摩尔来管理。弗莱斯尊敬摩尔的原因是因为摩尔懂游戏，而米奇·柯奇和布莱恩·李的经验主要来自于好莱坞，但是摩尔和柯奇一起承担游戏业务的责任，分工负责全世界的市场和营销活动。弗莱斯觉得摩尔管理之下的市场营销可以重新让他掌控自己的业务和游戏市场的策略。新的批准程序降低了微软可以将天才们拉到自己船上的速度。这套程序的确有些官僚主义，但却也是将微软领航到业务盈利的方向上的措施。弗莱斯每个财年都必须完成他的财务目标，如果就


■接替艾德·弗莱斯的韩国人谢恩·金。



个财季取消一款游戏，都会对取消当季的游戏部门成本产生重大的冲击。

公司就对游戏部门采取了一种更为保守的财务计算方式，将预支付给开发商的钱作为支出项列明。微软为Xenon建立起一个部门的时候，他将许多预先支出的费用列为支出，这让财务报表更加难看。而弗莱斯另有看法，他总是将这些支出视为某种形式的政治资本。他必须为这些支出在罗比·巴赫、他的老板以及数字先生布莱恩·李之前正名。

收购Rare是一个比收购Bungie要大得多的赌博。Rare的绝大部分意义是个游戏开发商，而不是游戏发行商，而且它非常符合弗莱斯的风格，那就是寻找并滋养天才游戏开发商。但是花了3.75亿美元之后，弗莱斯又一次站到了枪口之下。巴赫希望削减游戏部门其他方面的支出，这样可以为成本加上一个盖子。

弗莱斯想要继续扩展游戏帝国，为其他所有种类的游戏砸下赌注。对于不同种类的游戏来说，开发成本也并不都一样。弗莱斯发现了X360主机上的22条军规。

“花更少的钱，制作更多的游戏，”他说道。“我不知道怎样才能办到。”

弗莱斯觉得如果在游戏和开发商那边投入比索尼还少的话，是不可能击败索尼的。微软一定要花更多的钱，因为它在这个行业里是弱势者。索尼的品牌和庞大的主机装机量对那些极具天赋的游戏开发者和他们的发行商来说有着天然的诱惑力。为了将他们赢取到微软自己这边来，微软必须提供更好的技术，而且允许游戏开发人员像艺术家那样自由的发挥。对于作品总是能卖过100万份的英国人彼得·莫利纽克斯这样的游戏狂想家来说，这一套很有效。而绝大多数日本游戏开发商和发行商则对Xbox保持着不冷不热的态度。现在Xbox的业务一直在失血，弗莱斯无法为自己争辩。他需要更多的大作来为自己争取资金。

所谓第一方就是主机厂商自己旗下的发行部门，而第一方并不总是解决问题最好的办法。毕竟，第一方的部分职责是向所有其他的游戏发行商展示在自己的平台上能做些什么事情。弗莱斯已经看出来第一方的责任绝对不仅仅是赚钱。第一方给人们一个理由首先购买自己的主机，应该砸下巨资铺好道路，这样别的开发商才能走过去。而且，第一方的运营方式先天就比其他的独立发行商有个弱势。EA公司可以开发一个游戏，然后在六个平台上发售，而微软只能够为Xbox独家制作游戏，只能在一个平台上发行，这并不是实现利益最大化的方式。

“你怎么看待第一方？”弗莱斯问道。“它是一个赚钱的业务部门，还是销售主机的市场平台？”

巴赫要求弗莱斯一定要有所回答。现在Rare已经到手，许多其他的游戏品牌必须抛弃。高管团队决定现在必须缩减在实验性游戏上的投资。

这对于经营来说极有意义。在初代Xbox上，弗莱斯必须到处洒钱为微软的第一款主机准备新的游戏。微软当时还没有那个威信从索尼或者是任天堂那里赢取最顶尖的游戏开发商和发行商的支持，所以它只能在小开发商身上花钱。

而现在Xbox在美国和欧洲都有了不错的开局，开发商开始自己登上微软的船。再也不需要花钱贿赂他们了，因为开发商已经知道Xbox是个稳定的平台，已经抓牢了自己的高端玩家。

第三方给予Xbox平台的支持正变得极为有力。EA在很长的一段时间里都对Xbox若即若离，可是现在却放出风声准备支持Xbox LIVE，并且准备把所有的体育游戏都放到Xbox上。因为每份游戏微软要抽出6到7美元的授权费，所以也有些高管在想微软是否还需要第一方制作那些成不了超级大作，只是为了填补类型空白的游戏。

在某些只关注财务的人看来，微软必须为自己在游戏行业的大冒险加以限制，公司不可能疯狂的砸钱，好像一下子就要把对手挤出游戏市场。这可能会带来巨额亏损，更严重的是引起反托拉斯机构调查人员的注意，这帮人总是时刻盯着那些依靠自己在一个市场里的垄断利润在新的市场里挤压竞争对手的企图。实施这种垄断企业肉食动物一样的行为被认为非法。

尼克·贝克尔和杰夫·安德鲁斯在构想Xenon芯片的时候，Bungie也开始为自己的下一个游戏奔忙了。Bungie成立了一个团队，制作一款玩家围攻中世纪城堡的游戏。这款游戏最终未能完成，后来被贾森·琼斯取消了。Bungie现在差不多有70个人。一开始的魔法已经消散。琼斯不得不放弃自己最初的意愿，把所有Bungie的资源都投入到《光环2》中去。

像绝大多数复杂的大型游戏开发一样出了什么岔子，弗莱斯就必须带来其他更多大作，或者是削减预算以补偿目标。

为游戏注资总是会带来很多困难的财务上的决断。每次当弗莱斯这样的发行人同意制作一个游戏，他们几乎都会向游戏开发人员提前支付资金，这样游戏制作人员才可以开工。这些提前支付的资金就是游戏的制作成本。一般来说，为了控制游戏项目的进程，游戏发行商会将这部分钱分成好几个阶段发放。每当软件的阶段性目标完成，例如已经有了可以运行的代码，游戏开发商就可以拿到更多的钱。

一开始微软将这些预付款计算为贷款。当游戏发行后产生净收入的时候，这笔贷款就会被收回。不管是在什么时候，微软总是有一亿美元到两亿美元的游戏方面的贷款发放出去。如果游戏被撤销，这笔贷款会以坏账的名义注销。但是贷款总额在任何一个财季都不会以支出的形式出现。随之而来的问题就是取消一个烂游戏的开发变得非常困难，因为无论是在哪

第17章 CHAPTER 17 来回往复 Back and Forth

现在巴赫已经为他名为“3”的备忘录开了绿灯。而艾拉德的团队还在继续充实以“3”为指导原则的“Xe 30”。Xe 30文件将更加地详细阐述“3”文件所定下的战略规划。但是为了制作这份备忘录，艾拉德却需要他的团队在Xenon上工作一段时间。艾拉德先让他们干活，然后再评估他们有什么样的反馈。机构中的每个功能团队都开始忙碌，并且雇用更多的人手搞定此事。敬业的Xenon团队凝聚在一起，要确定下一代主机的灵魂是什么。每个人都知道它是个能玩游戏的盒子，但是它还能干些什么？微软能做些什么与竞争者不同的事情？它对游戏业界的独特贡献将是什么？

2003年4月，团队拿到了巴赫最初的备忘录，不断向前赶以将自己的一块拼到这个谜题中去。所有决定都从最抽象的硬件架构开始做起。每个团队派出的代表所带来的提议都要看看分量如何，仔细斟酌。拉里·杨手下的人马已经于2002年仔细研究了芯片制造商，而且关于Xenon的核心硬件架构也有了很棒的建议和规划。微处理器和图形芯片必须一前一后处理完毕，这就好像微处理器为图像搭起骨架，而图形处理器芯片则为骨架加上皮肤。

在初代Xbox当中，格雷格·吉布森觉得Xbox主机还有一些性能被浪费了，也有一些硅元件被浪费了。有些系统的组件直接从PC机中搬过来，在游戏主机中根本用不上，资源就这么被浪费掉了。这一次，吉布森决定把所有的钱都花在真正的性能上面。对吉布森来说，选择芯片的衡量标准是每瓦特每美元能够获得的性能。也就是说，一枚芯片必须要在速度、能耗和成本中取得平衡，这样才适合一台低成本的视频游戏主机。这枚芯片还必须在定制化和通用性中取得平衡。一枚定制的芯片最终会有很快的速度和很低的成本，但是从头开始设计需要很长的时间和预先支付高

昂的设计费用。如果研发滞后的话，那么通用的芯片的速度也会赶上来。而且对于游戏开发商来说，假如采用通用芯片的设计，他们可以面对更加熟悉的处理器架构，对芯片的脾性也学习的更快。

"这里要面对一系列的妥协，"吉布森说道。"进度、性能表现，每个部分的成本，以及开发成本。出于战略上的原因，我们头号优先的事项是芯片的进度。我们想要在市场中击败索尼，而不是让他们击败我们。"

比能耗问题更加重要的是，无论是英特尔还是nVIDIA都不愿意与微软共享他们的知识产权。这一次霍尔姆达尔继续坚持微软必须拥有该项设计的权利。这对于降低硬件的成本和依靠销售Xbox主机赚钱这一努力来说至关重要。他想拿到设计的权利，然后按照自己设定的时间表降低芯片的成本。这意味着重新设计芯片，缩小芯片的尺寸，使用更少的原材料，而且更容易生产。他想拥有在任何工厂生产芯片的权利，这样他就可以让制造商在价格上展开竞争。而且他最终的目标是将CPU和图形芯片整合到一枚单体芯片中，这样就可以彻底解决游戏主机的成本问题。这些要素对于依靠Xenon盈利来说至关重要。

"这不是我们做生意的传统方式。"英特尔的一名高级执行官唐·麦克唐纳说道。

一般来说，英特尔拥有自己设计的产品的权利，按照自己的时间表重新设计芯片，在自己的工厂里生产芯片。nVIDIA也一样，只不过芯片在IBM的工厂里或者在台湾的TSMC(台积电)的工厂里制造。无论是英特尔还是nVIDIA都不可能充分信任对方，与对方共享自己的芯片设计，再整合到一枚单芯片中去。与这两家供应商的谈判碰上了一堵砖墙。

而对尼克·贝克尔和杰夫·安德鲁斯来说，一切OK。他们看到了ATI夺回了PC机图形芯片的领先位置。ATI是个年收入20亿美元，3000雇员的公司。它的Radeon芯片于2002年8月发布，重新为ATI夺回了高端图形芯片市场。

ATI主管技术的副总裁鲍勃·菲尔德斯特恩召集了克雷·泰勒、史蒂夫·纳拉扬等一群ATI老兵为下一代游戏主机构想图形芯片。他们知道微软想要突出高清游戏性能，在2005年秋季推出主机，并且在自己选定的工厂里生产芯片。尽管这种条款对nVIDIA是个很大的障碍，但是ATI在圣塔克拉拉的团队已经对任天堂如法炮制过了。它为自己的设计收取了工程设计费，而且每卖出一枚芯片都要抽取版税。ATI赚的钱不像自己为任天堂生产芯片赚的那么多，但是流进来的金钱也到达了ATI为自己设定的底线。



■在微软，年轻有为的高层管理者被称为"小比尔"，被视为比尔·盖茨的传人，艾拉德无疑就是"小比尔"之一。

信息如此，他们也知道了自己该做些什么。他们可以动用除了再一次为任天堂设计芯片的圣塔克拉拉团队以外的小组。菲尔德斯特恩指定的工程师来自各个地方：马萨诸塞州万宝路、佛罗里达州奥兰多，以及加拿大的多伦多。

"我们要从头设计一枚芯片。"菲尔德斯特恩说道。"这对我们自己也是一种解放。长久以来我们一直追寻着照片一样真实的理念。我们可以看见这个目标还在山顶。我们觉得自己可以为大家带来流畅的真实画面，这绝对将是次世代的体验。"

他们不需要为设计一枚适合能在所有分辨率下工作的芯片而担心。他们只需要为一枚既能在标清电视机的普通分辨率下工作又能在高清电视机的分辨率下工作的电视机就行了。工程师可以在已经处于研发过程中的PC机图形芯片中寻找相应的组件以缩短研发的日程，但是他们也需要再研发一些特有的组件，以使芯片又与PC图形芯片有所不同。从核心工作上看，他们要研发一挺机枪，这挺机关枪要不断地向显示屏上发射小点，而且这挺机枪永远不会缺乏子弹或者过热而无法工作。

他们替代昂贵的PC机芯片的办法是简化PC机图形芯片。他们在PC机图形芯片上有两枚芯片处理不同的工作，然后再将这两枚芯片合并到单芯片中，照样可以处理不同的工作。他们称这种合并之后的处理器为"统一渲染单元"。一个渲染单元是图形芯片的一个部分，可以让3D图像看起来更加真实。芯片中至少需要两种渲染单元，一种渲染单元负责生成物体在3D空间中的位置，而另外一种单元则为物体加上合适的光照、颜色和表面贴图。

在ATI的设计中，每一个渲染单元都有足够的智能来判断在两种渲染功能中自己应该扮演什么角色。图形芯片中有48个统一渲染管线同时工作。这不像尼克·贝克尔一开始设想的64个那么多，但是比团队一开始设想的32个要多出一半。但是因为在任何给定的时候都能够有效地均衡工作负载，所以它的性能能够赶得上总数比它还多的分离管线的图形芯片。这种图形芯片的设计就好像在快餐厅里有一个长了48条胳膊的厨师，在同一时刻他的每条胳膊都可以做比萨饼或者是墨西哥玉米面豆卷，结果就是在餐馆里会及时送上更多的菜肴，而游戏玩家看到的结果就是细节更加丰富的画面。现在，游戏将拥有更加真实的皮毛、头发、草地或者衣料。

乔恩·派迪是乔恩·派迪研究室的图形专家与分析师，他相信统一图形架构将成为整个PC业界的实验品。微软有机会首先使用这一技术。而所有的问题都在于统一渲染结构能否有效的平衡工作负载。系统在任何指定的时刻都必须为每种渲染高效地安排渲染器处理两种不同的渲染。统一渲染架构被浪费的可能性更小，但是设计起来更加复杂。

"统一渲染结构是否更加有效？答案可能是的确如此，根本不对，或者是有这个可能。"派迪说道。有些观察家认为现在统一渲染结构并非是明显的正确答案，因为我们整个业界都还在学着如何挖掘这一架构的机能，而X360就是一个很好的大型实验室。然而，从长期来说，我们预计整个业界都会转向统一渲染架构，因为我们可以用统一渲染设计解决掉所有的问题，也许效率最终还是比灵活性的重要性差一些。

微软的工程师也在考虑PC机的瓶颈，以及如何对付机器里有限的内存容量。Xbox主机中只有64兆主内存容量，而系统架构师格雷格·吉布森觉得微软可以为Xenon付得起256兆内存的价格。内存在PC机中是非常稀缺的资源，绝大部分显卡都带有自己的存储器。PC机中采用的办法在游戏主机中并不适用，因为这会显著地增加成本。而没有独立内存的话，图形芯片又必须等待很长的时间才能在内存中取回自己需要的数据，这将拖慢主机的速度，而且这也是游戏主机的画面总是落后于狂热玩家购买的昂贵PC机的原因之一。

所以菲尔德斯特恩的团队又带来了自己的解决办法。他们设计了一个芯片，上面只有图形芯片所使用的内存。内存的数量很少，只有大概10兆，但是这个内存上的数据足够图形芯片忙活，而不用再通过长长的数字链路去主内存取回数据。这块内存称为"智能内存"，会为Xbox增加一些成本，但是可以在不需要很大内存的情况下解决游戏机的性能瓶颈。一开始，这枚内存是一枚单个封装的连接到图形芯片的独立芯片，而到后来，这枚日本NEC公司制造的芯片可以嵌入到图形芯片中去。此举不仅能够降低成本，而且菲尔德斯特恩认为这将为图形处理提供"无穷尽的带宽"。这意味着主机可以完成抗锯齿操作，甚至是在高清分辨率的显示下抹掉物体

边缘的齿状边缘。这枚嵌入式内存可以每秒搬运256G数据，可以大大减少通往主内存的数据流量。

最后，ATI又将系统内存控制器也合并进入图形芯片。在PC机上，内存控制器一般是一枚独立的芯片。因为内存芯片如此之近，图形芯片也就没有必要像PC机图形芯片一样强大。这样，芯片尺寸会更小，生产起来也更加容易。这又会再次降低成本。微软自己的工程师设计了特别的转换软件，这样新渲染器就可以顺利工作。

尼克·贝克尔和杰夫·安德鲁斯又把这个设计交给自己的工程师，评估此项设计建议。他们想确保此项设计能够与微处理器供应商提供的解决方案和平共处。菲尔德斯特恩因为历史上的记录而中意英特尔，而选择IBM则是个很大的冒险。但是他也同意了微软关于ATI与IBM协商提出联合解决方案的要求。一直到2003年的春季，ATI都没有与微软签下合同。但是ATI已经有了足够的信心继续前进，它指派了一支工程师团队为微软的图形芯片而展开工作。

IBM开始着手总线也就是数字链路的工作。无论是微处理器还是图形芯片，内部都有一些相同的组件。这意味着IBM提议设计图形芯片的一个部分。IBM提出了一个可以每秒钟传递22G数据的总线，这个速度远远高于PC机。微软需要这种解决方案保证为Xenon量身定制的解决方案能够顺利执行下去。他们不需要一台PC机的方案。

图形芯片的技术解决方案正在飞速推进，但是合同的谈判却一再拖延下去。对于芯片制造商来说，为一枚还没有设计出来的芯片报出价格是个非常困难的事情。太多要素要等待产出率确定才能够定下来，而产出率也就是每一批出货中有多少好的芯片。一般来说，一张硅晶圆的成本是确定的，如果硅晶圆的良品率很低，只有少部分芯片能够正常工作，那么芯片就必须定出一个很高的价格。但是如果良品率很高，比方说一张硅晶圆上90%的芯片都能够正常工作，那么每枚芯片的价格就可以定得低一些。然而，良品率在出货之前的几年时间里是无法预知的。究竟是谁负责削减成本，也就是说，指派一大群薪水高昂的芯片设计工程师负责重新设计芯片？如果工厂中的良品率提高了，利润又归谁所有？

“丢掉合同的结果很恐怖，赢得合同的结果也很恐怖。”菲尔德斯特恩说道。

合同团队开始谈判，在两边公司的会议室都有谈判进行。nVIDIA虽然不喜欢与微软再次合作，但是依然投了标。nVIDIA提出了自己的解决方案，微软的团队知道nVIDIA提供了初代Xbox的芯片，很容易解决向后兼容性的问题，自己的日子会好过很多。nVIDIA还可以将初代Xbox图形芯片的价格报的更低，而且还可以继续悠哉游哉的享受边际利润，而微软一方却因为亏损而直上火。然而，ATI符合令微软从首发Xenon开始就依靠硬件盈利的绝大部分要求。ATI并不知道这一点，但是它却符合微软的内部要求。

当时微软内部没有人要求Xenon必须具有向后兼容的能力。IBM在设计低功耗的多核心微处理器方面遥遥领先于英特尔。IBM已经于2001年面向超级计算机和商用服务器市场发布了它的第一款多核心微处理器Power 4。IBM拥有合适的技术将一台超级计算机塞到一个游戏盒子里。一名IBM的副总裁吉姆·康姆福特说，IBM愿意向微软提供代号为Waternoose的定制微处理器。而且它愿意满足微软的愿望，让微软拥有IBM自己的工程师所进行的绝大部分设计。

IBM在德克萨斯州的奥斯丁有450名工程师与索尼和东芝的工程师合作研发Cell，但是IBM还可以调动起足够的其他地方的设计团队，这些团队位于罗彻斯特、纽约的东费什基尔和弗蒙特州的伯灵顿。微软想要将微处理器分割成相互独立的部分。微软还想拥有知识产权，以及他们自己带来的特别设计。IBM将完成这些设计，其中既有特别订制的工程设计部分，也有现有的PowerPC设计已经完成的知识库。而且微软还想要使该芯片既能在IBM的工厂生产，而只要其他工厂生产的价格合理，又能在其它工厂生产。


同时为三大次世代主机供应CPU的IBM无疑是次世代战争的大赢家。


多核处理器在这种树木茂密的场景中优势尽显。

完成定制芯片的设计正好能对上IBM的路子。与之形成对照的是英特尔，IBM从来不介意在它自己的工厂里根据客户带来的各种设计方案生产芯片。IBM甚至运营一项设计服务业务。也就是说，IBM令自己的芯片设计工程师以客户的需要为基础设计芯片。IBM那个时候的首席执行官郭士纳强调服务业务甚于强调硬件，所以他很喜欢令芯片设计师团队设计芯片以收取设计费这一理念。

IBM的设计师团队刚刚完成了一枚面向刀片式服务器的PowerPC芯片的设计。这种服务器是一种为互联网冲浪架设网站服务的低能耗商用机器。而另外一支IBM的团队则刚刚为苹果电脑完成了一枚双核微处理器的设计，这枚名为PowerPC 970MP的芯片将用在预定2003年发售的G5机型当中。IBM指定前英特尔芯片高手伊兰·斯普林格管理为微软设计芯片的项目，而戴夫·西皮将作为项目的总工程师。他们与来自微软的杰夫·安德鲁斯一起脑力激荡，以确定他们需要构建什么样的系统。因为微软已经决定于2005年首发下一代主机，所以他们根据这个时点倒推日程表，把所有他们要做的事情都安排到这个日程表当中。要使芯片投产大概需要两年的时间，这意味着设计必须从2003年秋季就开始。IBM已经开始做了一些工作，但是在合同正式签订之前，它也不可能全力以赴。IBM决定用90纳米制程生产这枚芯片，与它为索尼生产Cell所用的制程一样。

IBM知道自己可以根据已有的为索尼设计的高效PowerPC芯片核心拿出一个衍生品，这样就无需投入非常大的努力重新设计一枚芯片。而且它也预想这枚芯片将包含一个名为乱序执行的特性。这项特性允许微处理器运行的更快，因为微处理器可以接受指令并且以最优效率重新为指令排序进行处理。它的缺点就是芯片的面积会比以前架构简单的顺序执行微处理器大一些。

因为使用了低功耗的PowerPC核心，IBM设想它的这枚芯片将可以在3.5Ghz的频率下运行，而且还可以在一枚芯片上放上三颗这样的核心。每个核心都可以同时运行两个程序或者是线程。在性能表现上来说，这台机器可以运行的线程的数量是初代Xbox的六倍。况且，单就频率来说它也比原来的Xbox快出四倍。这些核心的面积都很小，也就是说，他们不会非常昂贵。

在相同的时间内，单核心的处理器只能完成一个任务，而这枚CPU可以完成六项任务。多核心的芯片不可能有最高的主频，这也意味着单核心芯片可以以最快的速度完成单一的任务。但是如果要完成六项任务的话，那就是多核心CPU更快了。PC机用户经常犯下以主频为依据购买新电脑的错误，但是主频只能衡量单一任务下电脑的表现。但是他们很少考虑多任务下的结果如何，因为这也更难理解。

安德鲁斯希望能为PowerPC架构增加几条新指令，这样芯片能更加适合运行游戏。

“我们乐意量身定制他们所需要的一切特性。”斯普林格说道。“甚至是为他们增加新的指令集。”

他们准备竭力加以解决的问题之一是3D场景中的物体复制。一般来说，美工会先设计出一棵树，然后在每个地方都栽上这棵树，这就是游戏中的森林为何看起来如此糟糕——每棵树看起来都一样。如果开发商雇佣了更多美工，这些美工就会设计出不同的树木。就算是这样，在有限的内存当中储存这些形态各异的树的数据也是个大问题。

对于Xenon的CPU，斯普林格的团队决定在主内存中存储这些数的高级描述，CPU将读取这些描述，然后实时生成这些树木，这就是名为"程序合成"(procedural synthesis)的技术。处理器的一部分将运行一个单独的线程决定树的位置。然后图形芯片将从CPU中直接读取数据，渲染细节，然后将图像输出到屏幕上。使用这种方法，团队认为他们可以只使用少的多的内存存储数据就可以生成一片森林。从某种意义上说，CPU可以读取压缩图像并决定它的位置，而图形芯片将会对这张图片进行解压。这就像做一床被子一样，CPU将决定补丁的位置和大小，而图形芯片将制作出这个补丁，并且为这些补丁上色。

麦克·阿布拉什、尼克·贝克尔、杰夫·安德鲁斯和另外一名程序员安德鲁·古森有了另外一个想法，就是允许图形芯片从IBM微处理器内部嵌入的名为L2缓存的存储器中读取数据，这样图形芯片就不会闲下来。他们将锁定存储器的一部分，这样这部分数据就可以为图形芯片所用，这样就可以绕开一次次经由主内存的长长数据读取链。这条数据通路可以每秒传递10G的数据。这个想法非常新颖，以至于他们为此办法申请了一项专利。

一些游戏开发人员不喜欢多核心的解决方案，不过他们也开始理解能耗、成本以及性能表现都必须取得平衡，于是也慢慢理解了这种方案。加入多核心总比弄出来一个烧得滚烫的铁棒要好。而且微软觉得绝大部分开发者用来为Xbox开发游戏的工具软件都可以被转化为为PowerPC架构制作游戏的工具软件。这将为开发人员系统一个熟悉的工作环境。

尼克·贝克尔和杰夫·安德鲁斯的特别委任团队开始对这种芯片进行仿真，以评估此种芯片的性能表现。他们对结果非常满意。然而，选择IBM可能使他们丧失向后兼容性。但是他们也可以选择让新主机不具有向后兼容性，或者是让老游戏在模拟环境下运行。所谓模拟，就是一层在新的环境中模拟老的Xbox的转换软件。新的机种运行速度非常快，运行这一层转换软件也不会将游戏的速度降低到不可接受的地步。

虽然IBM也在设计索尼的Cell芯片，但是名为Waternoose的微软Xenon芯片将与Cell大大不同。微软芯片的项目经理比尔·阿达梅克相信系统团队的设计将比市面上所有的PC机芯片都要强大，甚至可能比Xenon发售时市面上的PC都要强大。他相信微软完成了一项非常出色的工作，那就是将PC中游戏主机所不需要的部分抛开，然后为主机设计游戏所需要的部分，这样所有的部分都可以在一起协调运行。而且，这就是为什么他认为Xenon主机上运行的游戏会比PC机上运行的游戏图像更加强悍，尽管PC机的芯片是后来设计的。

IBM的团队之间甚至不能够互相通话。斯普林格发现自己的公司徽标在为索尼设计芯片的大厦里无法让他畅通无阻。有个在德克萨斯州奥斯丁的东芝工程师犯了个错误，发了个电子邮件问索尼的游戏开发人员他们在自己的游戏主机中需要什么东西。而在另一个部门工作的索尼开发人员甚至不被允许知道关于Cell的任何东西。第二天这名东芝的工程师就走人了。

微软的工程师觉得他们可以相信IBM。但是这个决定并非能够轻易做出。部分问题在于，选择IBM制作CPU是个重要的政治问题。自从微软从原本属于IBM的PC机中控制了操作系统，剥夺了IBM的技术垄断权力，微软在业界大权在握时起，两家公司就再也不是朋友关系了。IBM在很多领域正在与微软激烈对抗，最重要的一块就是在大型商务领域推广Linux操作系统。IBM虽然与微软合作赢得了很多业务，但是它对微软置之不理也依旧可以赢得许多业务。

"IBM内部有很多会议讨论我们该不该与微软有任何业务往来。"一名可靠的消息人士说道。"我们是否应该与索尼结盟，而让微软在风中飘荡？为什么我们在与微软竞争的时候还要给他们帮忙？有谁已经忘记了微软对我们的初代PC机干了些什么勾当？"

罗比·巴赫说比尔·盖茨在芯片的选择上不得不至少权衡了三次。部分原因是选择IBM意味着踢开了英特尔，而英特尔是微软在PC领域20多年的伙伴。2002年底，尼克·贝克尔和杰夫·安德鲁斯制作好了幻灯片，将他们的建议提交给了盖茨和其他的执行官。戴夫·卡特勒是一名杰出的操作系统专家；吉姆·阿尔钦是Windows部门的头头；而里克·拉什德是微软研究院的头头，所有的人都要权衡这些人的观点。

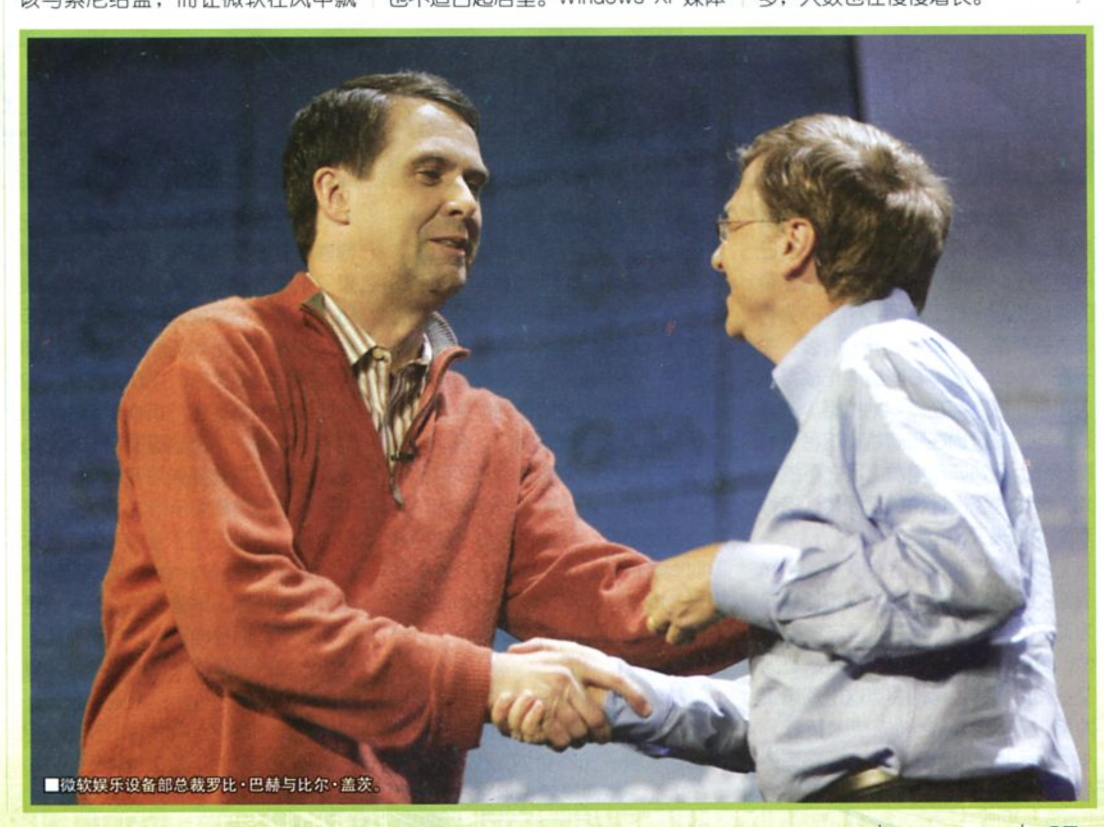
"和硅有关的东西是比尔最深入了解的东西，"巴赫说道。"这在成本结构中是最重要的。这是你在之后的七年时间里都横在面前的东西。如果你做出了一个选择，至少会影响十个下游的事情。比尔极具洞察力，因为他关注半导体产业已有超过30年的时间。"

盖茨后来又开了很多会，讨论关于选择IBM的事情。那时仍然在考虑一种可能，即Xenon是否应该成为一台能够完整运行Windows的PC机。如果Windows需要在这台电脑上运行，那么留下英特尔就有重大的意义。但是，并没有一个Windows版本适合于Xenon。Windows XP于2001年秋季发售，仅仅运行操作系统自身就需要很大的内存，而且该操作系统也不适合起居室。Windows XP媒体中心版的目标倒正好是起居室，但是这个版本需要价值2000美元的硬件才能运行。

每个人都同意IBM和ATI所提出的技术方案与微软的计划相吻合，尤其适合削减新主机的成本。2002年到2003年之交，每个团队都开始进行硬件核心的工程。他们所要做的只是签订合同。

"无论是对哪一方来说，我们都认为时间表已经时不我待。"阿达梅克说道。

一旦选定IBM和ATI作为领跑者，艾拉德的团队又重新集结了起来。他们现在有了一个时间表，一套自己最中意的芯片，还有一套击败索尼的整体计划。现在他们需要为这幅美妙的图画填上空白的部分。拉里·杨的硅设计团队继续忙于代号为"Ana"的视频编码器，这枚芯片将由他们自己设计。这枚芯片可以让机器应付复杂的视频和图像处理任务。在微软工程师格雷格·威廉姆斯的指导之下，硅系统集成公司开始研发输入输出芯片，也就是所谓的南桥。所有的买家都开始梳理自己需要购买的其他部件产品以填满系统主板的其他部分。Marvell技术之类的公司开始研发无线互联网芯片，也就是WiFi芯片。微软此时还没有决定是否在主机内内置无线网络连接，但是现在首先要把事情办完再说。另外一个团队开始琢磨他们能否研发出无线手柄。吉布森的硬件工程师团队任务越来越多，人数也在慢慢增长。


■微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫与比尔·盖茨。

此时，存储器又成了一个重要的问题。微软现在需要决定是否在每台机器中都安装一块硬盘，还是将硬盘作为可选项。此外还要决定硬盘是否能够轻松取下，这样消费者就能够更换硬盘，或者是带着硬盘到自己想去的地方。微软作为买家又和硬盘驱动器制造商打起了交道。希捷在Xbox生命周期的末期成为硬盘驱动器的独家供应商。这家位于加利福尼亚州斯科特斯谷的公司将初期每块硬盘50多美金的价格降到了后来的30美金左右，这让微软大为惊喜。希捷想要再次赢得这项业务。

这一次希捷有了更多的时间准备，而且它决定为微软独身定制一款驱动器，但是依然要利用到PC驱动器高存储容量的经济性。因为新的游戏主机的块头要小一些，所以希捷从2.5英寸的笔记本硬盘开始着手。但是因为X360并不会经常移动，所以希捷去掉了一些可能会增加成本的特性。比方说，笔记本硬盘具有传感器，感应笔记本电脑是否被用户摔了下来。一旦感应到出了问题，硬盘就会启动应急机制，自动锁死磁头，这样在下落后就不会损害磁盘。笔记本电脑的硬盘驱动器也有能耗管理功能，可以在电池提供能量时保持运转。在一台插到电源上的X360上，这些功能都没有必要。

但就算有了这些改变，希捷也仍然能够搞定这些为笔记本电脑设计的硬盘驱动器，这也意味着它可以利用笔记本电脑的高容量和低成本。希捷绝大部分硬盘的生命周期也就是硬盘需求所持续的时间都很短。但是希捷现在决定建立一个工厂，几年之内一直运营下去。希捷还计划缩减控制硬盘的芯片的成本。这一次希捷不再带着50多美元的报价单现身，而是会将每块20G硬盘的价格控制在30到40美元之间。上一次每块硬盘的容量不过区区8G而已。希捷存储器市场的资深财务副总裁帕特·奥马利说道，这非常接近微软的财务官们所盼望的“南斯拉夫成本结构”。有了这件法宝，奥马利认为除非是希捷自己出了问题才可能丢掉这桩驱动器的业务。

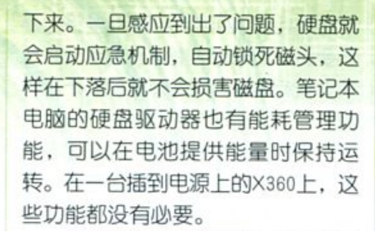


■硬盘已经成为X360利润最高的零部件。

之后团队开始讨论游戏应该采取哪种存储光盘。Xbox与电影公司和家庭影院一样使用了相同的DVD盘片。感谢PS2，DVD格式成为了一项业界标准。但是现在索尼和东芝正在为能成为继任者的技术而激烈的交锋，他们的技术都可以存储至少五倍于DVD的数据，而且还能够存储高清格式的电影。索尼想要使用自己研究蓝色激光所衍生出来的蓝光技术，而东芝想要对传统的红色激光技术进行改进，它将自己的技术称为HD DVD(译注：HD DVD使用的也是蓝色激光)。但是读取新盘片的驱动器看起来将会非常昂贵，而且只有在2005年才能现身。现在微软决定回避这个问题，而是继续采用传统的DVD。绝大部分游戏开发商都不会在意仍然使用DVD，因为DVD盘片上的数据可以压缩，而且DVD驱动器向主机中传送数据的速度要比HD驱动器快一些。



■采用普通DVD光驱是X360造价得到控制的主要原因之一。



“没有人真的认为蓝光将会成为格式转换的范例。”卡梅隆·费罗尼说道。

所有的这些决定汇集到一起，机械系统的工程师们就非常清楚地了解了主机将会有多大，它需要包含多少组件。工程师们需要让主机变得更小，这样就可以更加轻松地放到音视频播放机机柜中——尤其是在日本这样的地方。机械系统的首席工程师杰夫·里恩茨发现机器仍然需要一到两个风扇。所以硬件工程师们认为最好将电源拿到主机的外面，再通过电源线连接起来。笔记本电脑和其他便携式设备经常采用此类设计。但是这会让电源线看起来像是一条吞下来很大东西的蛇。在Xenon中，电源是如此巨大，就好像是一条刚吞下轮胎的蟒蛇。但是这种设计让主机小了不少。

第18章 CHAPTER 18 让市场人员进来

Who Let the Marketers in?

一旦技术团队作出了他们的一些抉择，市场宣传团队就可以发出自己的声音了。然而，把一个做市场营销的家伙扔到一群工程师当中，你会有很大的麻烦。2003年春天的时候，关于在Xenon中将有哪些组件正战得如火如荼，各方都在激烈地拉锯。就算是公司的高管也在暗暗祈祷这台主机能够赶上在2005年首发。而底下的规划人员也为了设计忙的团团转，各种方案改过来又改回去。

罗比·巴赫完成了他关于Xenon战略的三页备忘录之后，艾拉德还是为他名为“30”的30页的备忘录而奔忙，更多的规划人员参与了进来。对艾拉德负责的人马都要以这份备忘录为前进方向展开全面的技术调查。Xenon团队已经组建完成。现在有更多的人将全部的工作时间都投入到Xenon上来。奇普·伍德、安德鲁·麦康比和乔恩·托马森早就开始了，A·J·里德莫从游戏团队加入了进来；乔治·佩克汉姆负责掌管与第三方游戏开发商的关系；系统设计师为格雷戈·吉布森；而吉布森的顶头上司托德·霍尔姆达尔是硬件主管；麦克·葛洛奇来自财务部门；帕·辛来自日本子公司；卡梅隆·费罗尼代表Xbox LIVE，还代表艾拉德本人。葛洛奇负责杂务，并且督促各个部门按照时间表行动。这个团队一开始的名称是“Xe 30”团队，后来名字变成了Xenon综合部门，简写为“XIG”，发音为“zig”。

随着时间的推移，公司的高层也更多参与进来。比尔·盖茨每六个星期就会收到一份最新的工作进展。

大卫·雷德是第一个被指派宣传Xenon的市场营销人员。他接下了安德鲁·麦康比的工作，因为麦康比原来只是部分时间用来处理市场营销策略。虽然雷德来的有些晚，在2003年夏天才到，但是他仍然协助指导了称为“北极星”的工作，这项工作的目的是使微软的其他部门都能够与Xenon同步。这是一个产品研发与市场营销的联合体。雷德与关注在Xenon上提供游戏之外其他娱乐方式的杰夫·亨肖合作，一起拉出了一个清单，让大家知道除了游戏Xenon还能支持些什么其他的东西。雷德在游戏这一块是个初来者，而亨肖已经是个老手了。亨肖是技术团队的负责人之一，早就开始处理能让Xenon妥善处理音乐、图片、录制好的电视节目以及DVD电影的必需软硬件。他希望能使Xenon硬件融入更多的娱乐元素。

雷德当时33岁，已经在微软工作了好几年。他取得了沃顿商学院的MBA学位，又在孩之宝互动公司短暂地工作了一段时间。接下来他又接受了一份麦肯锡咨询公司的工作，处理在线商业的市场营销。他最后觉得自己还是想为游戏部门效力，于是来到了米奇·柯奇的市场营销部门为PC游戏摇旗呐喊。现在他来到了Xbox部门，而他的雄厚背景足以把任何自视甚高的工程师吓一跳。2003年7月，他正式加入了Xenon团队。他的工作就是引导市场中的声音，宣传设计进程，以使微软能精准地命中正确的目标市场人群。从微软的其他资源中得到相应的支持，加入新的类似于数字音乐和互联网视频回放等功能，这对游戏机更加吸引玩家有着关键的作用。

"工作流程就是提前达成一致的过程，"他说道。"一开始那个列表里有150项我们的工程师正在进行的工作，但是只有10项是最重要的。"

负责Xbox软件的乔恩·托马森早先是一名Windows部门的管理人员，他与公司的其它部门有非常紧密的联系。所以他早就开始咨询公司的其他人员，比方说Windows媒体播放器在哪里处理视频回放，Xenon又如何能与iPod之类的便携式音视频播放器连接。尽管当时这些鼓吹应该让上一代Xbox运行Windows的人最终被否决了，但是他们看到Xenon在某种程度上能够从Windows的部分组件中受益，也非常高兴。

Windows部门电子家庭业务组的乔·贝尔福和戴夫·阿列斯决定和他们在Xbox部门工作的朋友们共进午餐。Xbox部门的人是Xbox异种娱乐业务的头头，克里斯·皮里奇则是软件负责人之一。他们在雷德蒙德的布利维利点了比萨饼和啤酒，坐在屋子外面的桌子边，就像和老朋友聊天。Windows媒体播放器PC的第二个版本将于2003年秋季出货。电子家庭部门也正计划为媒体中心PC构建扩展器，以使PC机上的内容能够在房子里的其他电视机上播放。扩展器是一个非常简单的硬件，一端插到家庭网络中，另外一端插到电视机上。它还包括视频回放硬件，每一个大概需要50美元。

这几个人谈着谈着，发现Xenon主机是个内置媒体中心扩展器的完美候选者。Xenon已经拥有了支持扩展器的一切技术，而且不会增加额外的成本。

"听好了，"贝尔福说道。"我们觉得Xbox是个杀手平台。你们现在在为Xbox2工作，而且还希望这款主机有更多的多媒体性能，我们觉得这简直就是天设地作的一对儿。"他们每个人在桌子旁边就开始设想如何让Xenon内置媒体中心电脑的扩展器。

对亨肖来说，这个想法与他的异种娱乐理念非常吻合。但是这种想法对消费者家庭里的其他人也有足够的吸引力么？当然，它可以播放电影和音乐。Xenon可以与媒体中心电脑轻松对接，主机也就有了拥有更加广泛的受众的可能性。这也符合艾拉德关于让包括不是玩家的人在内的10亿人使用主机的愿望。这几个人将餐桌上的理念带回了自己的办公室，贝尔福做主让电子家庭团队与Xbox团队合作为Xbox设计扩展器。

雷德的部分工作是分析上一次主机大战中为什么微软在核心玩家中表现的非常好，但是却在大众市场的战斗中输给了索尼。艾拉德正儿八经的认为Xbox主机可以为10亿人所用。但是雷德并不认为通过核心玩家的道路可以最终达到自己的目标。

"显然我们所打造的产品并不能讨好每一个人，"他说道。"我们在核心玩家群中拥有了自己的声望，但是我们需要在吸引更加广泛的人群的同时又不让核心玩家感觉到被抛弃了。"

雷德的目的是紧紧跟住影响家庭的潮流，让其他的规划人员也可以看到什么是最重要的事情。"我必须成为消费者的喉舌。"雷德说道。"在外



iPod打造时尚数码潮流的经营思路对微软是一个很大的启示。

界的观点看来，他们认为我们设计了一款非常棒的电脑，而这台电脑只适合雷德蒙德。"

雷德认为，在线服务、高清晰电视机的渗透、个性化以及与电子产品的连接是微软当前面临的重要主题。社交网络正通过手机文字短信和即时信息服务的延伸而不断扩展。人们正在为自己的手机更换面板以及下载不同的铃音，自己的数码设备越来越个性化。

有一支规模可观的市场营销团队支持着雷德的Xenon。比尔·尼尔森负责Xbox市场营销的整体策略，包括媒体策略，伙伴关系，授权、推广及赞助。他的手下包括阿尔伯特·佩内罗和唐·霍尔。唐·霍尔现在的角色是Xbox品牌市场营销的总监，它的手下包括布兰达·奈格，他负责监管所有的大规模市场研究项目。阿隆·格林伯格负责Xbox业务的情报活动。贾斯丁·科比与唐·柯伊纳合作负责Xenon品牌的定位、命名以及视觉标记。

雷德的人马观察了市场信息。苹果的iPod大获成功，说明人们已经为数字娱乐做好了准备。人们需要将原来数码相片、家庭视频等存储在自己电脑里的内容在起居室这样的地方观赏。

"游戏主机可以在网络连接的环境中大显身手。"雷德说道。"你插上插头，机器就可以工作了。"

微软的两个目标人群，也就是玩家和数字娱乐的狂热爱好者，经常有着相同的兴趣所在。虽然成本较低的游戏主机不能运行Windows，而且硬盘容量也不会很大，使用Xenon来存储电影、音乐和数码相片不是个可行的主意。Xenon将不会成为起居室里厨房水槽那样的角色。它更像是一个数字功放。作为这个角色，它应该负责在电视机上显示图片，而没有必要存储图片。在这个不那么重要的角色中，很容易为它定义需要什么做什么，不需要做什么。PC机成为数字家庭的集线器，人们使用的时候从离它只有几英尺的距离上观看内容，而Xenon则是一个娱乐盒子，或者是放大器，人们从离它有10英尺的距离上观看这些内容。

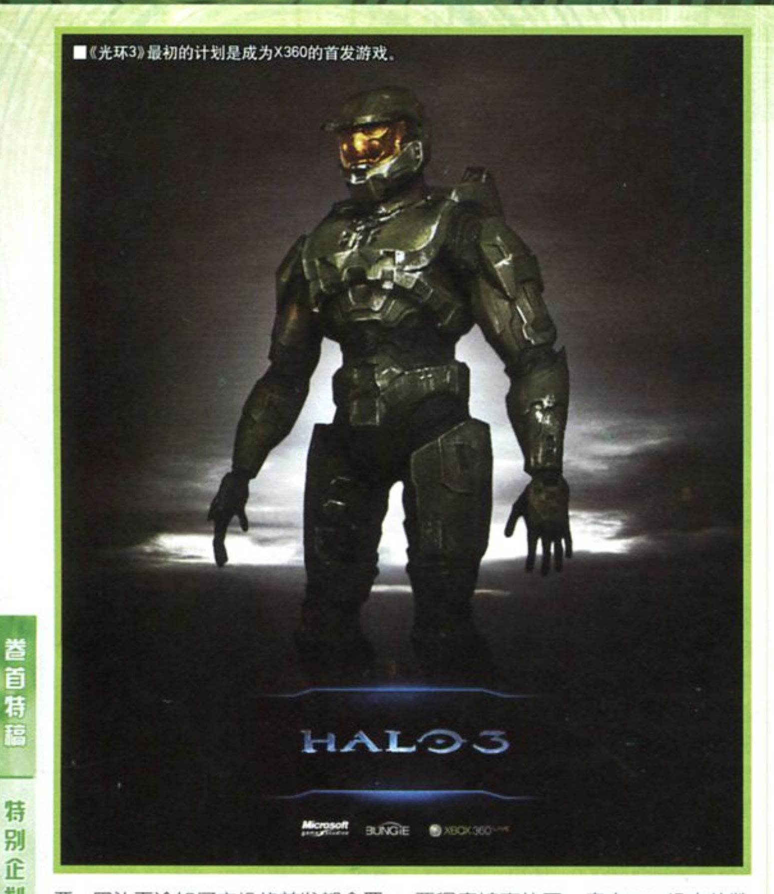
"从来没有强制要求必须使用Windows，"雷德说道。"但是微软有很多知识资产和资源，我们要尽量物尽其用。"

举个例子说，如果有个人从CD中读取了一些内容，交给Xenon播放，他们在这个过程中不应该遇到任何不便。他们可以立即接收到这首乐曲，并且把它作为自己正在玩的某个游戏的主题音乐。在一个滑雪游戏中，这种体验就像是带着你自己设定播放乐曲列表的iPod在山坡上滑雪。对于想要使自己的主机与众不同的玩家来说，能够定制自己的音轨可以大大增加微软自己主机的得分。

市场营销需要事无巨细，比方说要看首发的时候能提供哪些游戏。《光环3》是否必要？雷德认为并非必



微软的目标是让X360最终成为家庭娱乐中心。



■《光环3》最初的计划是成为X360的首发游戏。

要，因为无论如何主机的首发都会严重短缺。而且雷德的营销团队也相信，在全世界范围内首发Xenon也有相当的重要性。

微软在推出初代Xbox的时候也考虑过全球同步首发，但是一旦理清了逻辑，微软自己就打了退堂鼓。首先在美国首发了Xbox，然后几个月之后在欧洲和日本推出了自己的主机。索尼和任天堂也一直是这么干的。这种发售主机的方式总是让欧洲玩家觉得自己像是后娘养的孩子。但是后来的情况证明，欧洲正是击败任天堂，赢取最大全球市场份额的关键所在。罗比·巴赫、米奇·柯奇、大卫、雷德和团队中的其他高级执行官都认为是时候了，不能再把欧洲玩家当作美国和日本之后的三等公民对待。而如果主机生产计划能够顺利进行下去，微软将在竞争对手在这些地区发售主机之前赢取相当的市场份额。如何保证同步首发的细节可以以后再说，但是理念先摆出来。这就是后来众所周知的同步出货。

在XIG内部所有激烈争论的问题当中，雷德将向后兼容性放在了对市场营销极端重要的位置上。在这个问题上不需要任何向他的上司米奇·柯奇做任何说服工作。

“消费者市场调查显示哪些事情是最重要的，而向后兼容性就列在这个清单上。”柯奇说道。

许多工程师认为向后兼容性的重要程度被高估了。来自PS2机主的数据显示，他们其实不怎么在PS2上玩PS游戏。ATG的游戏专家德鲁·安格罗夫一遍又一遍地游说雷德，说向后兼容性并不那么重要。

“在这台主机上玩以前的大作其实根本就不重要。”安格罗夫说道。“为了向后兼容性投进去的钱还不如拿出来做一个独占大作，因为核心玩家需要新的大作。”

早期入手主机的人会在一开始就买上一台，这种人非常在意主机的兼容性。之后，他们就不怎么关心主机的兼容性了。大众市场非常在意主机的向后兼容性，但是他们要在核心玩家购买主机以后很久才会买一台给自己。雷德带来了市场调查的数据，显示玩家有多么在意向后兼容性。尽管有些人认为这种研究纯属扯淡，但是文件却能够动摇XIG领导的决心。

这个问题也让不少执行官操碎了心。艾拉德因为市场营销人员没有在公司确定处理器供货商之前就将向后兼容性提到如此重要的位置上来而感到崩溃。向后兼容性的问题越来越接近一个燃爆点，所以这个问题也越来越重要。艾拉德为向后兼容性的决定翻过来又倒过去而感到非常不安。艾拉德相信这将是一项“贵的难以置信”的技术任务，而罗比·巴赫也倾向于艾拉德的观点。而艾德·弗莱斯则拥有技术背景，他又语出惊人，说微软有可能让主机拥有向后兼容性。

“你们这些家伙太懒了，”弗莱斯说道。“从技术上说，向后兼容是可以做到的。”

当然，这并不是一项轻而易举的工作。索尼的PS2内置了相应的集成电路以使PS游戏能在PS2上运行。绝大部分老游戏都可以顺利运行，但是还是有些游戏不能运行。

向后兼容性这一问题还引发了其他的问题。就算微软的软件工程师们能够在PowerPC和ATI的机器上编写软件模拟英特尔和nVIDIA的芯片的功能，他们还是不能够确定在没有取得英特尔和nVIDIA授权的情况下这样操作是否合法。里德莫认为，只要在Nvidia面前堆上足够多的钱，他们最终还是会投降的，因为他们要屈从股东赚钱的压力。另一个很重要的问题是，微软没有对第一台主机的存储器进行抽象化处理。游戏会寻找硬盘驱动器进行缓存或者是存储数据。这也意味着如果第二台Xbox需要完成向后兼容的功能的话，就必须加上一块硬盘。

最后，团队指定了核心图形专家以及操作系统底层高手德鲁·所罗门带领一群顶尖程序员和工程师解决这个问题。他们的任务是研究向后兼容性，并为其在技术上是否可行作出评估。艾拉德将这一团队以日本精英刺客为名，称为“忍者”。很长一段时间内，都没有人从他们那里听到过任何肯定的答案。团队必须要通过许多种不同的办法达到自己的目标，通过软件模拟器实现向后兼容性。他们将自己的努力称为“融合”。所罗门从公司的许多部门得到了帮助，包括微软在北京的研究院。

里德莫提醒各位，Xbox LIVE社区的玩家如果不能在Xenon上玩到《光环2》的话，他们可不会自动跳到新的主机上来。雷德得知了里德莫后非常赞同这个观点。雷德坚持道，向后兼容性在某些方面对于新的Xbox主机至关重要，因为Xbox LIVE太成功了。在线游戏对于特定的玩家来说非常富有吸引力，因为他们愿意与远远胜过人工智能的真正人类对手展开厮杀。这就是为什么这种类型的玩家在Xbox LIVE上反反复复地玩一个游戏。如果这些玩家买了一台新的Xbox，如果这些新游戏在Xbox LIVE上又不如老游戏那么吸引他们，那么他们最后只好在新主机上玩老游戏。

“这些在线玩家群体总是在网上一战就是一通宵。”雷德说道。“他们会一直玩下去，这可是PS2的装机量数据不会告诉你的事情。”

这个问题争议实在太大，艾拉德气冲冲地从一个会议中不管不顾的自行离开，发表了一大套大意为“你们这群人都是白痴”的演讲。他非常着急，因为他必须指定手下最聪明的人去解决向后兼容性的问题。面对如此之大的阻力，里德莫指望雷德继续举起自己的枪。彼得·摩尔看到这场争斗，笑得乐不可支，一时来了兴趣，问道：“微软是不是真的就是这个样子？”

Xenon项目正沿着很多不同的轨道向前推进。各个人员都在忙于技术、品牌、工业设计、游戏、第三方支持、与其他电子设备的连接性，等等等等。这些问题的绝大部分重大决定都没有征询艾拉德或者是罗比·巴赫的意见，这就是高管不呆在指挥室的报应。但是向后兼容性这一议题在整个团队中引起的争论实在太多太大，自然巴赫要过问了。

忍者团队还没有就以IBM-ATI的技术方案为基础提供向后兼容性给出报告。有几种办法实现向后兼容性。尼克·贝克尔开始考虑微软可以设计新的芯片，这样的话在新的系统中模拟老的Xbox就没有那么难。还有其他的想法也在口耳相传。

一个计划是重新制作所有老游戏，这样在新主机上就可以运行老游戏的新版本。这项计划因为太过昂贵而遭到否决。另一个更加理性的计划是，制作出一个软件中间层，新主机可以识别出老游戏，然后即时将游戏的指令转化执行。这种解决方案需要高难度的编程，甚至可能需要一个庞大的研发团队一个一个地转换游戏，这样它们才能够在新主机上执行。

贝克尔信心满满的认为此举可行。新系统的实力强悍，完全可以顺利的运行老游戏，就算机器需要运行大运算量的老游戏转换翻译过程，把老游戏转换成新系统可以运行的格式也不在话下。但是写一个模拟器软件需要耗费很多编程天才的努力。然而，写一个模拟器的优势在于，这是让Windows在Xenon上运行的关键所在。也因为这个原因，在向后兼容性上投点小资也会从比尔·盖茨那里收回到赞许的目光。

忍者们开始行动了。这个团队的人数仍然很少，因为他们的工作需要对操作系统内部了若指掌。只有微软内部最聪明的家伙们才能够担此重任。他们预计在2005年之前可以让Xenon兼容至少50个Xbox游戏。他们的回答仍然不十分肯定。如果有这个可能的话，巴赫希望最后能够实现。

“值不值得为此投入时间、金钱、资源？”巴赫问道。“我们最终的回答是肯定的。”

第19章 CHAPTER 19 Xe 30

艾拉德根据巴赫的备忘录开始制定名为Xe30的规划。2003年的夏季，有数十个人在为这份文件而奔忙。直接主管这份文件，直至让文件定稿的人是卡梅隆·费罗尼，他自己就是艾拉德的代表。这个时候除了要照顾Xenon，他还要管理其他的业务。费罗尼吃饭的时候也想着Xe 30，喝水的时候也想着Xe 30，睡觉的时候也想着Xe 30，白天黑夜都一样。在那一年他与乔恩·托马森、A·J·里德莫还有奇普·伍德一起奋战。

"我在那一年的生活就是这样。"他说道。

Xe 30的第一个版本是用打印机打出来的，这样执行官就可以在文件边上批上自己的意见。一名看到过Xe30的执行官将之形容为一团乱麻，根本看不到一个激动人心的产品的影子。文件没有将产品描述清楚。

文件里炮轰了所有当前视频游戏产业业界的弊端。一个问题就是，开发游戏变得越来越昂贵。就像电影一样，预算开始直奔上千万美元，在加入电视广告之类的宣传费用的情况下尤其如此。业界由差不多100个左右仍然有发行动作的家用机软件发行商构成，但是前20名的发行商占据了零售游戏90%的份额。仅仅是为游戏中的一个角色完成美工工作就已经够复杂的了。多边形的数量从每个角色几百个攀升到了每个角色数千个。如果创建更多美术效果的工具不能跟上变革的脚步，游戏开发商就不得不雇佣更多的美工。消费者们开始期待在游戏中看到杰出的画面效果，就像电影《侏罗纪公园》中的一样。

开发商还必须雇佣更多的程序员来完成复杂的任务。而且，已经被透支的程序员们开始抱怨游戏公司内部的生活根本不是像天堂一样。他们对生活的质量更有兴趣，比方说看看家人，而不是所有的时间都用来躲在电脑前面。

资金也越来越紧张。公司不得不为每个游戏投入大量的资金，他们不会再同时进行许多项目。这就引发了像好莱坞一样的效果，制片人不得不只能在有能力成为票房猛片的电影上冒险。独立游戏从商场的货架上被挤开，就像独立电影现在也从影院中销声匿迹一样。Activision的博比·科迪克这样的业界高层预言完成向下一代主机的转移后，只有很少的游戏公司能够生存下来。

艾拉德赞同劳拉·福莱尔的观点，那就是要找出一个办法让开发商的产出率更高。这正是微软作为软件公司的核心力量所在。微软在为程序员创建更好的工具上总是胜人一筹，把他们都争取到自己的阵营中来，然后程序员就可以开发自己的应用程序，最后在微软的操作系统上运行。微软是一家软件公司，索尼和任天堂显然不是。只要让让游戏开发商的产出率更高，微软也就可以为自己的平台招来更多的支持。赢取游戏开发商的支持是创建优秀游戏内容的第一步，而只有优秀的游戏才会让消费者购买自己的主机。

这里又回到了一个熟悉的局面中。微软在初代Xbox中也如法炮制，开发商非常乐意为Xbox主机制作游戏，因为他们在PC机上就一直在用类似的软件。Xbox上加在一起一共有500个游戏，他们帮助微软超越了任天堂。但是这还不足以在销量上追上索尼的领先优势。如果某个发行商决定制作一款主机独占的游戏，那么只有独占在PS2上才有意义，因为PS2的销量是Xbox的五倍。虽然软件的产出率是微软箭囊中的一支箭，但是它还不足以拥有决定性的力量。



更加令人沮丧的是，2003年早期的Xenon根本没有什么巨大的飞跃，完全对不起标题中的"次世代"一词。它仍然是一个患上了精神分裂症的业务战略中的产品。它一方面强调要赢取市场份额，一方面又针锋相对地强调要削减成本，获取利润。

微软的成本如此高昂，以至于限制了他们的设计选择范围，而且一些想法总是困扰着微软，挥之不去。这种心态很容易枪毙新的理念。比方说为每一台主机构建无线互联网连接，也就是WiFi支持，最后被证明过于昂贵。

Xbox的执行官在纸质备忘录上写好了反馈，然后交还给艾拉德以重新修改建议书。保守的商务计划不足以赢得对抗索尼的战争。

"我们自作自受。"团队中的一个人说道。

艾拉德让整个团队回去指定一个更好的商业规划。那时候所有的规划人员的日子都很难熬。他们必需再三考虑症结所在，然后回到上司面前说服自己的领导他们这么做完全恰当。A·J·里德莫和乔治·佩克汉姆代表游戏团队制定计划，他们请来了布雷克·费斯切尔帮助他们完成自己那一部分的写作。费斯切尔以前是个次世代游戏杂志的编辑，他是个天才写手，对报告的文字和用词助益很大。内容团队必须为次世代游戏的关键特性给出定义。

这些所谓的支柱包括高清支持、支持720P分辨率以及杜比5.1声道宽屏游戏。他们知道索尼也会将高清支持吹捧成为次世代游戏的支柱，但是他们的目标是高清电视机市场开始普及的"甜蜜点"，也就是比标清电视机更加清晰的高清电视能被消费者所买得起的时刻。

次世代游戏的另外一根支柱是"程序几何"。尼克·贝克尔和杰夫·亨肖特地为IBM的微处理器定制了这个特性。这项技术允许游戏开发商构建更加丰富的世界，包括密密麻麻长满了树木的森林，以及坐满了各不相同的观众的体育馆。

里德莫的团队也希望构建平易近人的游戏。这意味着随便什么人都可以开始玩游戏，而且还能通关。他们希望游戏有共通的类似界面，这样游戏的学习曲线就更容易掌握。在某一个游戏中按下手柄上的A键在另外一个游戏中也会有类似的结果。游戏应该有观众模式，这样观看游戏的玩家可以从技术最好的玩家身上学点什么。



每一个游戏都可以打开Xbox LIVE。如果人工智能的水准一直按照当前的步伐提高，玩家将很难看出单人游戏模式和多人游戏模式之间的差别。游戏将包含合作模式，无论是一个玩家还是好几个玩家都可以玩合作模式。游戏将不需要硬盘，它们都以最基本的平台为目标而制作。

最早的首发游戏规划中包括一个Epic游戏公司尚在制作中的游戏。位于北卡罗来纳州的开发商Epic由图形天才蒂姆·斯维尼运营。那个时候游戏的名字先用"Epic战争"对付着。首发游戏规划还包括新的赛车和体育游戏。微软那个时候觉得如果它为首发准备八个游戏的话，可能会有四个游戏落后于进度表而不能首发，还有另外四个游戏可以准时赶上首发。

但是里德莫最初的规划中为第一方游戏负责人所设定的目标被泼了一盆凉水。艾德·弗莱斯不想让游戏开发工作室被绑上紧箍咒，规定他们一定要在规定的期限完工。里德莫提醒每个人离下一代Xbox发售还有两年的时间，微软却还不知道首发的时候能够拿出什么轰天大作迎接首发。他建议在Xbox首发之前的一两年的时间里从其他主机上撬过来一些大作，然后转移到X360平台上。并购Bungie以及《光环》已经证明了这种策略行之有效。市场营销的策略也在不断的发展，但是这一部分在Xe30中却几乎没提。团队想要推行某种忠诚度计划，以奖励那些死忠玩家，但是市场营销部门的老大米奇·柯奇却反对此计划。乔恩·托马森担心规划中的很多事情都会被掺水淡化。

"有些人总是有些不切实际的幻想，想要知道什么时候能够得知所有

问题的答案。"米奇·柯奇后来说道。"我总是记得站在另一方的立场上想问题。为两年之内或者是一年之内我们要扔出窗外再修改32次的东西制定计划纯粹是浪费资源。"

团队花了六个月的时间修改备忘录，并拟定出更加详细的计划。在任务列表的顶端有一个共识，那就是人们买回主机之后是为了玩游戏。索尼的PS2在早期游戏阵容非常疲弱，却躲过了初期游戏枯竭的诅咒，依然取得了成功，这其中主要的原因是PS2有一个DVD播放器，而PS2主机的售价却比单独的DVD播放器还要低。微软一定要依靠游戏取得成功，由强大的第一方游戏阵容推动，向人们展示游戏主机的强悍性能。

费罗尼喜欢将Xbox LIVE服务免费向玩家开放这一理念。Xbox LIVE服务可以集成到游戏主机的面板上，你甚至可以只按下手柄上的一个按钮就可以连上网。增强了的游戏功能只会增大主机的吸引力。为主机插上网线就像将主机插到电视机上一样重要。在XE 30的最后阶段，这项Xbox LIVE规划包含了两个部分，一个是免费的服务，一个是收费的服务。

服务的好处之一是可以下载游戏，甚至是向所有的玩家发放游戏广告。玩家可以点击下载游戏的演示版本，甚至是直接购买游戏。如果玩家想要玩占据绝大多数带宽的多人对战，他们可以付费升级。

詹姆斯·米勒希望Xbox LIVE市场能够成为它本身的目标之一。玩家可以在这里购买游戏，下载高清游戏宣传片或者是新游戏的画面，抓取美工成品以制作个性化面板，最终成为一个订购新服务的地方。玩家可以去视频下载区倾听伟大游戏制作人的访谈。他们可以登记观看Live对战。在市场里，他们使用市场自己的货币，也就是玩家可以赢取的点数，这就有可能催生新的商业模式。玩家无需使用信用卡登记，他们可以去商店里购买预付费的点数卡。他们也可以在市场推广活动中赢取点数，然后在市场中购物。

整个夏天，团队中的十几个人都在为撰写报告的不同部分而奔忙。越来越多的决定被确定了下来，文件的内容也随之不断增长。艾拉德希望能和一小群人一起与比尔·盖茨讨论规划中比如说芯片的选择和Xbox LIVE策略等不同部分。

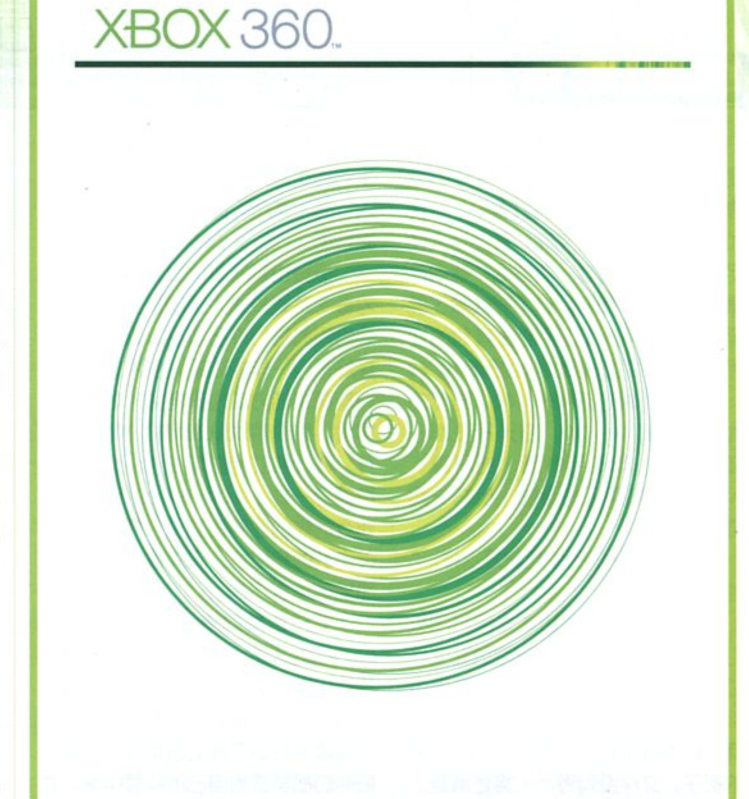
艾拉德离开了公司，去费罗尼在滑雪胜地英属哥伦比亚维斯特勒的房子里呆了一段时间。他整整独处了一个星期，重新吸收了手下所提出来的所有想法。当他回来的时候，负责产品文档的皮特·凯利帮他把文件又规整了出来。这份规划本来预计有30页，但是到了九月份的时候，Xe30已经有了80页，摆在桌子上是厚厚的一摞。

Xe 30中有一系列原则被细化或者是固定下来，这里面反映了吉布森团队、芯片架构、游戏开发人员的贡献，当然还少不了财务部门和市场营销团队。艾拉德希望这台主机能够与数字起居室中的一切产品进行连接，给每一个产品以360度的全景视角。这里的360度也最终成为这台主机名字的种子。

在他们的所有讨论当中，团队都希望把玩家放在中心位置上。索尼的口号是"在你们的世界中生活，在我们的世界中玩耍。"在费罗尼看来，这意味着这个世界是属于索尼的。这并非玩家的世界，这是索尼的世界。但是微软想要将玩家放在中心的位置上，这样就可以将自己与他人区别开来。每个人都知道他们的这台主机不能叫做Xbox 2，因为索尼的PS3听起来似乎更加先进。如果可以解释清楚，那这并不是个问题。然而这个世界充满了简单化的媒体描述，微软永远逃不开这种比较。

"我们可不想再去费一大圈口舌去解释为什么Xbox 2和PS3一样出色。"费罗尼说道。

将玩家放在中心的理念催生了360度的图景。Xbox全球品牌市场营销总监唐·霍尔以此理念展开行动，以其为中心设计了一整套市场宣传活动。他们将此概念传达给工业设计人员，让他们以此生发出自己的主题，然后再提出他们自己的建议。在很短的时间内，"X360"成为了新主机候选名称中最受欢迎的选项。但是品牌部门不能仅仅提出一个商标了事，还要为这一品牌提出视觉和感觉，定位以及商标背后的背景故事。



初代Xbox主机首发的时候除黑暗、核心死忠并且充满肌肉线条的图标彰显强力和能量之外，没有真正的品牌信息。但是在主机首发之后，品牌营销部门以"无限社会磁场"的口号作为原点展开工作。他们觉得品牌应该反映将游戏作为一种社交活动体验的理念。这句口号可以充分的个性化，你就是体验的中心——霍尔这样说道。"我们将社会化连接的游戏视为我们的与众不同之处。"

罗比·巴赫、彼得·摩尔以及艾拉德非常中意他们所听到的品牌策略。品牌团队开始研究新的图标。图标的色彩会更淡，对更加广泛的消费群体来说更有亲和力，它将会更加乐观，充满希望。进入2004年的时候，一切工作都会完成。现在Xenon只是以每个人都使用的项目代号而存在了。

将时间定在2005年非常好，因为艾拉德看到一场完美风暴呼之欲出。2005年之前，主机将迎来它自己的时代。高清电视机正在积蓄力量，2005年的时候将会有很多高清电视提供大众市场。依托高清电视，游戏将从当前图形效果向前迈进一大步，追赶上PC机显示器的图像质量。定制化与个性化也在积蓄力量。

在Xe30备忘录的最后，艾拉德做了一点特别的事情。他写了一篇虚构的新闻文章，文章里描述了微软在新主机发售的第一天希望由记者写出来的关于新主机的诠释，该文刊载在一个名为"新闻时代"的杂志上，这是给《新闻周刊》和《时代》杂志开的玩笑。艾拉德的文章旁征博引、图文并茂。2000年3月6号的《新闻周刊》上有一篇类似的文章一直让艾拉德耿耿于怀。这篇封面故事的标题是"迷人的PS2"，在艾拉德和微软的其他人看来，这篇文章是有史以来最狗屎的牛皮。在这篇文章中，PS掌门人久多良木健说道，"你们可以和一个新的虚拟城市进行交流。这将是理想的家庭服务器。你们有没有看过电影《黑客帝国》？一样的界面，一样的概念。从明年开始，你们将进入'黑客帝国'的世界！"

艾拉德希望能看到一篇为Xenon而写的一样的文章。皮特·凯利制作出了概念框架，这样可以让Xenon看起来更加真切。

"我们有一个18页的文档在各个人员之间流传。"艾拉德说道。"我们就是这样将Xe30备忘录的梦想传播给每一个人。"

2003年10月之前，他们已经准备将实际页数为80页的Xe 30展示给比尔·盖茨和史蒂夫·巴尔默。

（未完待续）



■Xbox LIVE对微软的意义与游戏主机业务本身一样重要。

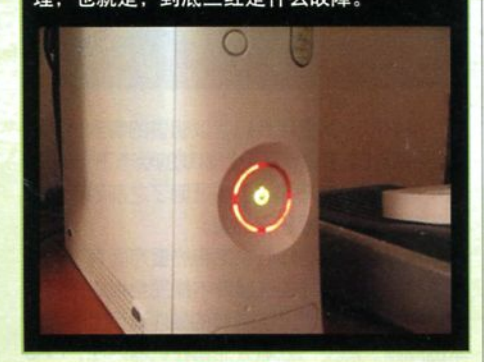
新版X360购买甄别宝典

2007年是属于X360的。在这一年里，360的用户们痛苦与快乐并存着：《蓝龙中文版》、《失落的奥德赛》、《生化奇兵》、《使命召唤4》等优秀作品层出不穷。当然，机器被BAN，三红等各种各样的问题也充斥在我们游戏的过程中，让我们悲喜交加。本期的内容主要是针对X360玩家们闻风色变的三红问题以及购机需要注意的地方进行完整的解剖。那么，闲话不多说，我们立刻进入正题！

文 断腿蛛蜘 美编 NINA

清晰理解何为“三红”

今天，我们就来谈谈360用户们闻风色变的三红的问题。首先，我要解释一下什么是三红：所谓的三红就是LED环带象限指示灯的左上、左下和右下这三盏灯同时亮起。之后的具体症状为：一切操作全部失灵，也就是变成所谓的砖头机。一开始，大家都没有注意到这个问题，但是，随着X360的普及，问题逐渐严重起来。微软官方为了安抚全球千万的用户，宣称三红只是普通的硬件故障。但是，事实真是这样的吗？下面笔者和大家谈的就是三红的机理，也就是，到底三红是什么故障。

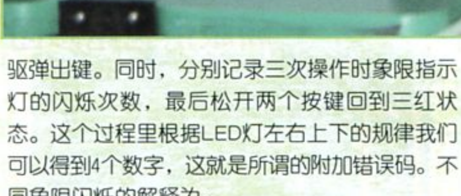


三红的机理

由于三红问题出现已久，无论是微软官方还是民间玩家群体都不乏能人异士在探索和研究，到现在为止的我们已经可以通过不少方法得知自己机器三红故障的具体原因了，而这些方法中，通过“附加错误码”得知机器三红的具体故障是比较简单方便的。这里就和大家详细的说下“错误附加码”的操作方法。

“附加错误码”类似于一个专门的诊断模式，我们通过不同的按键组合可以判断出大部分三红机器故障的根本原因。

“错误附加码”的具体操作方法如下：先启动主机至三红状态，之后按住手柄的“同步键”(白色的小按钮)和光驱弹出键，记下此时闪烁的象限指示灯是哪一盏，之后反复三次松开，按下光驱弹出键。同时，分别记录三次操作时象限指示灯的闪烁次数，最后松开两个按键回到三红状态。这个过程里根据LED灯左右上下的规律我们可以得到4个数字，这就是所谓的附加错误码。不同象限闪烁的解释为：



四个象限红灯闪烁：0
一个象限红灯闪烁：1
两个象限红灯闪烁：2
三个象限红灯闪烁：3

目前基本已经明确的“附加错误码”信息如下

1.【0001】电源错误——可能是电源适配器报销了

2.【0002】网络错误——原因就多了，有可能是被BAN了之后自动接入网络

3.【0011】过热原因——拆装主机后发生的三红问题，检查铁盒的8个T9螺丝是否拧紧

4.【0021】光驱检测超时——刷写新光驱后造成的，或者是主板南桥故障

5.【0022】GPU错误——GPU温度太高，与【0011】有连带关系

6.【0102】未知错误——网络上的热点讨论问题——GPU脱焊

7.【1003】硬盘错误——硬盘连接出现问题

8.【1010】硬盘错误——有可能是EPROM损坏(ERPOM：可擦除可编程ROM)

9.【1022】视频错误——视频线的问题，也有可能是编码芯片的故障

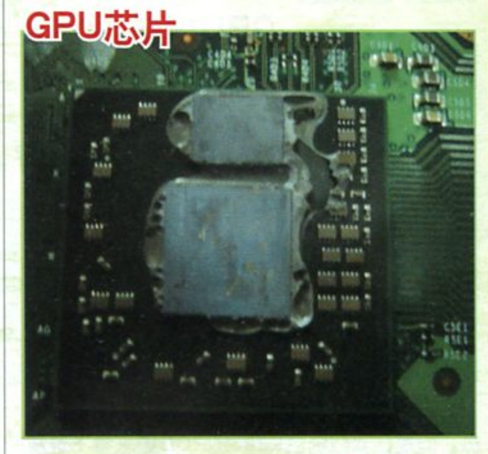
根据以上已经明确的九点来看，自己的爱机出现三红时大家不要慌张，更不要一味的把爱机判了死刑。我们要理智的对待三红的问题。笔者在网络上看到相当多的玩家们一三红就开始绝望，之后胡乱送修，而某些无良的商人也是一味的抬高维修价格。也许，你的机器只是因为烧毁了电源适配器导致三红，却白花了300多元进行热风枪维修。以上便是三红发生的机理。虽然目前三红的案例来看大多为GPU过热导致脱焊的问题，但是并不排除其他的可能。机器三红的玩家们可以试着自己找找原因。接下来要讲的是三红的热门话题：GPU过热的问题。

三红 VS GPU VS 散热

三红与GPU到底有多大的联系？网络上许多人喜欢把GPU导致的三红问题说的神乎其神的，在这个章节中我们一起客观的分析一下三红与GPU之间的联系以及由此带来的危害。

首先，我们来了解一下微软为X360量身打造的GPU和散热系统：

GPU芯片

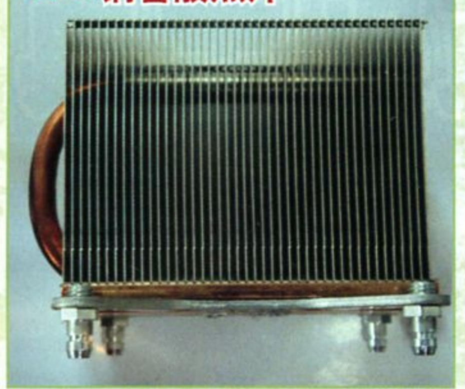


X360的GPU是基于ATI R500修改而成，代号为"Xenos"或者称其为C1。Xenos拥有500MHz的运算频率，10MB内嵌DRAM缓存。X360的GPU不仅负责图形处理的工作，还兼顾着视频信号生成的工作。此芯片是由ATI公司设计，台湾台积电公司生产制造。

X360散热系统



CPU铜管散热片



X360运行时消耗的功率在250W以上，而CPU和GPU的发热量更是当仁不让的名列前茅。(PS2的功率仅仅才45W左右)，因此，微软特别为360打造了密封的热管冷却系统。这个散热系统的主要构成是两个部分：一个部分是由铜制的底座搭载铜质热管连接的竖形排列的铝制散热片样式的散热器，一个部分是底部连接散热器的X形扣架。这两个部分将CPU与GPU扣在中间，同时，X形扣架还承担着固定PCB板(主板)和传递热量的工作。而散热器的工作过程是CPU和GPU在工作时散发的热量由铜制热管内被抽真空的水吸收，水沸腾变成水蒸气后上升，将热量传递给铝制散热片后经由两个65MM风扇抽出机器外部，传递热量后的水蒸汽冷却还原为水滴从铜制热管重新流回铜底座，之后反复。

GPU铜管散热片



虽然微软专门设计了一个冷却系统为360散热。但是，我们结合X360的PCB板来看不难发现，这个散热系统远远不能满足X360的散热需求。首先大家要明白的一点是360的PCB板材很软，拿在手上感觉一用力就能折断了。同时，观察主板我们可以看到，整个PCB版的内部设计也很有问题。GPU的散热装置离风扇的距离较远，并且GPU的散热装置紧贴着光驱。光驱是日常游戏的一个重头戏，虽然散热量没有CPU和GPU大，但是也不小。某种程度上来说，GPU的散热装置同时要负担光驱和GPU两个元件散发的热量。而且，由于导热外壳的设计问题，导致没有即时被排出机器外的热空气会滞留在机器中。这样不仅是对散热装置有着很大的考验，更是对GPU,CPU乃至主板有着莫大的压力。这里先要说明的是，X360采用的是无铅锡焊技术。这个不是微软自己愿意这么做的，而是美国和欧洲方面的质量体系标准。因为美国相关法律规定：家用电器中不得含有铅等有害物质。无铅锡焊对于安全方面是带来了许多好处。但是在粘合度方面比起含铅的锡焊就差了点。这个也是导致GPU脱焊的一个重要因素，因为PCB板在长期受热、冷却的过程中，有可能造成主板变形或者是GPU部分的无铅锡焊焊点脱焊。

相信通过上面的介绍，大家都应该了解了GPU脱焊导致的三红问题的真正原因了吧？当然，不仅是玩家了解了。微软也了解了！2007年初，微软首次针对三红问题踏出了实质性的一步：猎鹰计划。

猎鹰计划

什么是“猎鹰”？“猎鹰”是微软基于老版X360三红问题日益蔓延而推出的一个更新。具体的更新内容为：

■新版360采用的是65NM制程工艺制造的CPU芯片

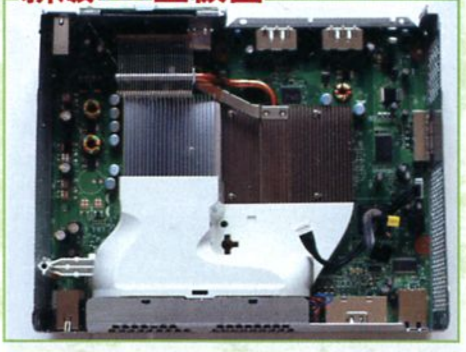
■新版360 PCB板上的供电电感由老版的3个减少为2个

新版供电电感图



▼新版360 PCB板上增加了一组铜管散热片。

新版360主板图



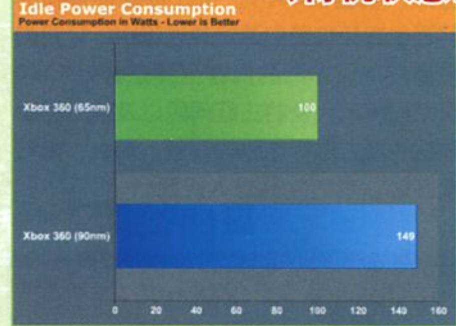
旧版360主板图



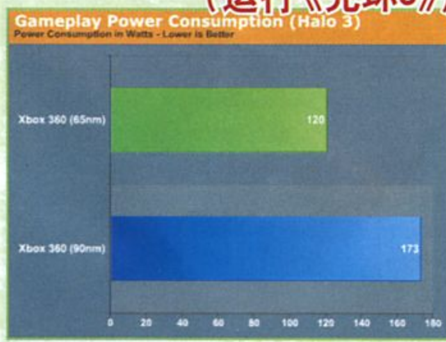
通过以上三点，我们不难发现，微软这次狠狠的抽了自己一个耳光。之前一直避讳的硬件设计问题，在新版360被解剖后一览无遗。由原来GPU部分的散热片牵引出一根新的热管(铜)到新增加的散热片上。同时减少了供电电感，这一切的一切都是在减少360工作时的功率以减少热量。

当然，不可否认的是，这样的做法的确有效。在采用了65NM制程技术后，CPU工作时的热量明显减少了。而GPU这个散热大户由于增加了一组散热装置也变得不再那么暴躁了。网络上也有专业人士测试了相关的技术数据：

新旧360功耗测试图（待机状态）



新旧360功耗测试图（运行《光环3》）



根据以上的图表我们可以明显的看到，无论是在待机状态下还是在运行游戏的状态下，360的功率有了明显的降低。这也证明了之前老版本三红问题的最大病根在于热量！

不过，虽然在降低攻略和热量方面有了明显的改善，但是这样的改良并不能完全根绝三红现象！首先，之前说过了X360的硬件设计上有着根本的问题。热空气依然会滞留在机器内部，CPU和GPU采用的无铅锡焊还是会脱焊，只是这些变得不如以往那么明显和容易了而已。而新版360还有一个突破性的改良就是支持HDMI接口。

HDMI带来的革新



新版360 HDMI接口



我们先了解一下什么是HDMI接口：HDMI接口是High-Definition Multimedia Interface 的缩写，意思是高分辨率多媒体接口。HDMI接口的优势在于，本身具备5G的数据传输带宽，可以无需转换无需压缩的传输多媒体信号。

通过以上的介绍，大家了解了什么是HDMI接口。在360上加入HDMI接口的应用到底有什么样的优势呢？我们不妨透过PS3这台位于家用机技术金字塔顶峰的王者来反观支持HDMI接口的新版360推出的必要性。

PS3拥有强大的多媒体功能，同时采用的是独特的"CELL"处理器，搭载了最先进的蓝光光驱。最重要的是PS3发售之际便支持了HDMI接口，同时最高支持1080p的画面显示效果。种种条件我们不难看出，PS3是走在技术尖端的主机。"CELL"处理器强劲的实力和蓝光光碟海量的容量可以充分的配合，将视听效果演绎的出神入化，而老版的X360由于发售时间早，因此并没有支持HDMI接口，同时，最高也只能支持到720p，与PS3的1080p相比起来自然是捉襟见肘了。众所周知的，次世代主机大战里，Wii是剑走偏锋大打创意牌，走传统路线的微软和索尼自然是不能在技术方面留下尾巴给对方踩。因此，推出支持HDMI接口的360，并通过升级支持使其能支持到1080p也是市场竞争状态下必不可少的一个重要环节。最起码也得给自己的用户一个交代。毕竟现在的家用主机都已不再单纯的作为一台游戏机而已。用户对多媒体功能的需求也是微软不得不考虑到的一个问题。

综上所述，我们可以看出，无论是从硬件角度出发还是从激烈的市场竞争角度来看，推出新版360都是势在必行的！而微软推出了新版360以后，伴随着《光环3》等大作的护航，主机销量也是扶摇直上，给2008年迎来了一个好彩头。

以上，谈完了关于新版360三红的病因，也介绍了新版360的改良部分。接下来，我们就要从日常使用的角度出发，切合实际来说明一下如何预防和修理三红。

预防篇

预防方面主要是从360日常使用中的一些小细节方面入手。首先我们要尽量给360一个大一点的空间，这样才可以让周围的空气流通起来，同时，我们尽量要将主机横向放置。因为竖放主机时，有可能会因为我们的D盘盘面不匀（平）导致光头读取出现各种问题，甚至有可能导致光头意味的现象发生。因此，建议要横放比较好。而横放的时候我们可以找些硬物将主机的底部垫高，这样可以保证主机底部的散热孔也能发挥作用。无论是横放还是竖放，最好能够在主机侧边摆放一台小电风扇吹风。小电扇不仅可以促进主机周围空气的流通，还可以在一定程度上帮忙降温。

而在光驱方面，也要提醒大家一下。有些玩家的360光驱会自动弹出，之后又自动缩回去。这个问题不要大惊小怪……无论是东芝、日立还是三星、明基都有这个问题产生。如果经常遇见这个问题的话，建议玩家在X360里放上一张碟片，无论什么时候都要保留一张碟片在机器内部，这样就可以避免机器光驱托盘反复进出的问题了。

游戏时间上，笔者一般是游戏2个小时便要休息15-30分钟。尽量避免通宵熬夜的打游戏，一方面对身体不好。另一方面，由于晚上电压不稳，很容易造成烧毁电源适配器的问题。

以上，便是日常生活里的一些小细节方面的问题。接下来，我们将话题回到三红方面，如果你的机器出现了三红，那么我们应该怎么样去对待。

修复篇

经常上网的朋友就会知道，关于三红的修复问题，网络上也是花样百出。从最开始也是最不靠谱但是却很有效果的热风枪法，到之后的牙签法，还有棉被法等一些稀奇古怪的方法。甚至国外还有一本专门的书刊叫做《X360 3 red light error 》(别称：《三红修复天书》)专门教读者预防和修复三红……而这些方法有没有效？我们还是要客观的来分析一下。

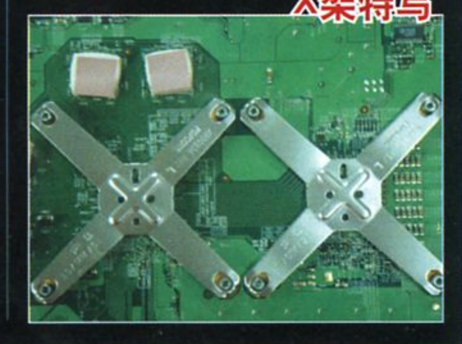
首先，我们根据之前的了解已经能够明白，X360发生三红的问题并不仅仅是因为GPU脱焊或者是PCB板变形，因此，我们在三红之际应该理智的去分析三红的原因。可以采用"错误附加码"进行检测。若是其他原因，那么我们可以通过更换配件的方法达到修复三红的目的。除此以外，这里笔者就介绍一下网络上热门的两种三红修复方法：

1.热风枪法

这个方法需要一定的电工知识，如果你有认识的电工，普通电工即可，让他们来动手，你动嘴，那事情会简单很多。热风枪法是通过利用热风枪的高温对GPU周围PCB板部分进行加热，从而修复脱焊的无铅锡焊。具体过程比较复杂，这里我只是大概的讲述其中的重点部分：先把X360拆卸至PCB板完全暴露为止，之后将GPU上的导热胶刮干净（可以用酒精棉签慢慢刮），涂抹上一层松香溶液（松香溶液容易沸腾在焊接的时候可以促进均热并借沸腾缘故带走一部分热量保护GPU芯片）之后对GPU使用热风枪吹（根据热风枪的不同，档位由4-6档不等）。加热时间大约为2分钟左右，之后看到GPU背后的PCB板会略微凸起，这样便宣告结束。热风枪法是目前网络上争议最多的一个修复方法。从理论上来讲没有任何道理，因为无铅锡焊并没有这么容易重融，而且焊点重融后冷却还原的焊脚也没有新机出场时那么完整。但是，许多朋友的确是依靠此类方法修复了三红机器，而且现在送去店家维修的三红主机也都是靠这个方法修复的。热风枪修复之后的360依然还是会三红，而且几率不低，笔者店铺的一个客人连续送修两次，之后放弃，重新买了一台。而伴随着热风枪修复法还衍生出一些基础的改装措施，例如：增加散热装饰，DIY风扇，拆除X形扣架等。

在这些搭配处理的措施里，笔者认为，除了改良原先两个60MM的风扇外，其他的措施在功效上都显得颇为有限。像拆除X形扣架放置PCB板变形这个问题完全让我觉得不可思议。X形扣架4个架脚受力于PCB板上，分担了一部分热量传递工作。拆除了，真的可以避免PCB板变形吗？笔者这里说明一下，360的PCB板经过测试可以得知，在80摄氏度的温度下突然受冷才会造成变形，而这个问题完全可以通过之前介绍的系统界面待机让风扇排除余热的方法来避免。单这一点就完全能够否认了拆除X形扣架的理由。因此，笔者建议大家不要随意的听信店家或者网络上的信息，要客观的去判读和筛选信息的准确性。不要病急乱投医才是对待修复三红问题的关键。热风枪修复三红主机的价格一般在350-450之间，如果是自己动手，材料齐全的话，不妨可以试看看，不过如果要自己买热风枪的话，我还是建议让店家去送修。

X架特写



2.牙签法

牙签也能修复三红？事实证明，的确可以！但是仅限于GPU过热但是没有脱焊的主机。这个和棉被法有着异曲同工的地方。具体方法也很简单。主机三红后，用牙签卡住背后的两个风扇，将主机闷热直到三红变成二红的时候，拔掉电源。之后重新开机连续运行10个小时以上进行测试。这个方法属于"以毒攻毒"型。只是这个方法对应的范围很有限，如果超出过热的范围，导致PCB板断层或者是脱焊。那么这个方法就无效了。因此，这个方法也可以作为检测是否脱焊的一个小窍门。

以上两个方法均是针对硬伤进行直接修复，接下来讲的是辅助修复方面，比较热门的就是增加水冷。

外部水冷装置

XBOX水冷

增加水冷顾名思义就是要对主机进行大刀阔斧的改造。由机器侧边打开两个孔，从内部引出两条硅胶管到外部的水冷装置上进行强化冷却。

水冷装置目前国内有专门在制作的厂家，购买全套水冷装置里包括了所有相关需要的配件。这个方法曾经在CES2006展上有国外的厂商进行展示。安装水冷装置后机器就必须外挂一个盒子，移动起来不方便，但是在制冷散热方面的效果却明显加强了。作为辅助手段，还是可以采纳的。目前国内的水冷装置一套的设备价格大约在450元左右。新买机器的玩家不妨可以考虑一下。当然，前提条件是你能接受你的机器被人工改造……

说了这么多关于三红的问题，相信大家也对三红有了一个系统性的了解了。恰逢日前新春又至，春节马上就要来临了，360上的众多大作相信许多玩家们早已眼馋许久，这里就给大家介绍一下购机方面的相关问题吧

导购篇

1.购机前奏曲

在购买机器之前，大家要先了解一下目前X360总共有多少个版本。每个版本的配置又是如何，这样我们才能更好的判断自己需要什么样版本和配置的机器。别白花了冤枉钱。

日前在市场上流通的有：

X360 限定版

【以《光环3》限定版为例】



HALO3特别版主机×1
HALO3特别版无线手柄×1
HALO3AV+色差端子线×1
HALO3特别版有线耳机×1
HALO3特别版20G硬盘×1
透过网络部分资源可以获得：独特的HALO3玩家图标和系统主题

X360 豪华版

主机×1
原装无线手柄×1
AV+色差端子线×1
专用20G硬盘×1
以太网连接线×1
XBOX LIVE耳机×1
遥控器×1



▲该图为日版豪华版，美版豪华版将遥控器替换成耳机。

X360 标准版

主要配置清单为：
主机×1
原装无线手柄×1
AV+色差端子线×1
专用20G硬盘×1
以太网连接线×1

X360 精英版

主机×1
原装无线手柄×1
AV+色差端子线×1
专用120G硬盘×1
以太网连接线×1
XBOX LIVE耳机×1





X360 超值版

《宝贝万岁》游戏一张
《极限竞速2》游戏一张
主机×1
20GB硬盘×1
原装无线手柄×1
遥控器×1
HD高清视频线×1
AV端子线×1
以太网网线×1



X360 Arcade版

主要配置清单为：
主机×1
原装无线手柄×1
AV端子线×1
256MB记忆卡×1
5款Xbox LIVE Arcade游戏



以上便是目前流通在国内市场的X360配置清单。我们先来分析一下各个版本适用的人群。

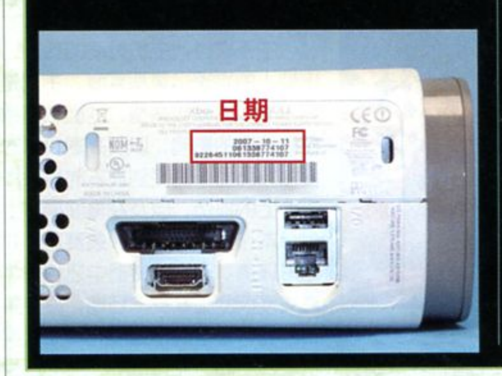
大部分玩家仅需要购买标准版即可，豪华版多附带的耳机其实没有太大必要，自从"518"ban机事件以后，许多已经刷机的X360实际已降格为180，如果想要享受Xbox LIVE的美好生活请不要改机。而HDMI端子线，直接购买的价格大约是200元。这个价格相信大部分玩家都能接受，当然，要注意区分一下原装和组装的两种。其他方面，20G的HDD硬盘足够用了，一般应该没有人会拿X360来看电影吧？有电脑了，要下720P的电影是非常方便的事情。而精英版和超值版还有限定版还是推荐给一些大户子弟吧。

买来了也绝对不会吃亏！特别是精英版120G的HDD硬盘，你想装什么只管装就是了，附带了HDMI线也可以让你自由享受到高清带来的视觉效果。只是，HALO3限定版主机并没有附赠《HALO3》的游戏盘，这有点让人摸不着边的感觉。X360 Arcade版是最值得已经三红的玩家去购买的版本。

接着要说明的是，现在市场上的X360规格比较混乱，如果机器没有配备HDMI接口那必定是老版机器，根本不考虑购买。现在我们只推荐购买"猎鹰"规格的X360主机。但是，为了避免我们错买了老版机器，笔者就将简单判别新旧版机器的方法告诉大家：

1.看出厂日期

2007年10月10日以后的版本大多为新版65NM制程的360



2.看电源适配器的电压

老版机器的电压是203W，而新版机器的电压则是175W，因为新版机器减少了1个供电电感的缘故。这点是评判新旧版本的一个重要标准。

3.检测通风口

开机测试的时候，把手放在机器背后的散热孔部分，如果吹出的风是热风就表示是老版的90NM制程的360。因为新版机器一开机有一段时间吹的是冷风。

以上3点是在不拆机的情况下判断是否为新版65NM制程360的标准。不过，网络上还流传了一种用手电筒照背后的散热孔部分，看铜管的方法来辨认，不过这一点对于许多没有接触过360的玩家来说起点太高了，这里就不详细介绍了。

选购指南

当我们辨认出所选的机器是新版"猎鹰"版以后，就要开始配件方面的检测了。打开主机包装后我们首先要根据上面的配置清单检查一下机器是否箱说俱全，该有的配件是否都有(相关配件清单参照上面的表格)，特别要注意检查配件的塑料包装要保证是完好无损的。

其次便是核对手柄和电源适配器的序列码。这是非常关键的一个步骤。手柄的序列码一个位于绿色塑料包装袋上，一个位于电池仓盖中。电源适配器的序列码一个位于电源适配器上，一个位于绿色塑料包装上。手柄若是被掉包会给玩家在游戏过程里造成非常大的障碍；而电源适配器更是关系到主机命运的配件，电源若是出了问题，那么就会直接导致三红。而且，电压不稳，严重的会导致电流冲击主板，主板都烧了的话，那可是比三红还严重的问题。关于电源方面这里要给大家说明一下的是市面上的机器我们应该优先选择港版，韩版和欧版。因为这三个地方都采用220V直插电源，而美版，日版，台湾版则是采用了110V电压，也就是说如果购买美版，日版，台湾版的玩家还必须自行购买一个转压器，这又是一笔不该花的钱。

检查完手柄和电源适配器以后，我们便该检测一下HDD硬盘和视频端子线是否可以正常使用了。只要安装在主机上以后开机测试便可以了。检查完以上部分的全部配件和主机后，我们就可以挑选一些自己需要的配件了。

首先建议大家购买的是HDMI端子线。之前有说过HDMI的优势，这里再补充一点，HDMI线继承了视频和音频信号线，所以仅仅需要一条线便能输出图像和声音，不需要像AV和色差端子线这样分别接入视频和音频线材。而且，也只有通过HDMI端子线才能真正享受到次世代家用机的魅力和震撼感。这里要提一下，由于X360先天设计不足，导致如果玩家接上HDMI线后就无法接驳光线输出的5.1音响，除非再购入一部外设转接装置。

其次是手柄充电组合包。这个也是笔者推荐的一个配件，这个充电组合包尽量购买正规厂商的，如：北通、黑角、威达电子。正规厂商的产品都有经过严格的检测，而且有"三包"，使用起来可以很放心。不像普通杂牌厂商的配件，因为是用在手柄上的，要是电压不稳很容易导致电流冲级手柄电路板，而报销了自己昂贵的原装手柄。充电组合包是由一条USB线和一个1800MAH的充电电池块组成，可以直接接在手柄上边充电边玩。可以说是必须品了。

配件方面，主要还要提醒大家的是外置风扇。现在市面上有一些外置风扇，店家也都会极力的推荐。实际上这种风扇完全没有购买的必要，与其买这个风扇，不如买一个小型的定时电风扇。这种风扇和360自带的风扇相同，仅仅是抽风，而没有降温的作用。大家不要轻易听信了店家的无稽之谈而浪费了口袋里的票子。

结束语

以上我们总结了当前购买X360应该注意的事项和通常情况的三红应对方法。其实如果不是三红问题，X360是一台非常优秀的主机，也非常符合我国国情。希望2008年的X360能彻底摆脱三红的阴霾，带给我们更安心的娱乐享受。

X360游戏至尊年鉴2007

"X360游戏至尊年鉴2007"游戏框说明

游戏中文译名

这里只给出译名，没有放出原名，因为封面图上可以看到原名。

游戏封面

游戏封面既可以欣赏，也可以用来帮助大家进行导购。

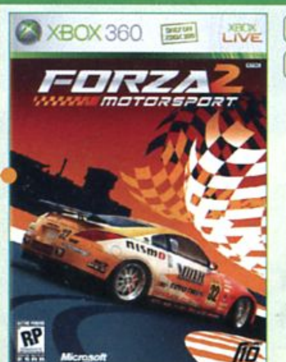
游戏的分项评价

帮从5个不同的角度来细评这款游戏，另外最后还有一项特别分，针对不同的游戏，项目不同。

游戏画面欣赏

帮助大家从感性的角度来认识这款游戏。这里选出的一般都是游戏最具代表性的画面。

极限竞速2



发行商	Microsoft Game Studios	类型	RAC
游戏人数	1-2人	发售日	2007年5月24日

由于次世代主机机能的提升，游戏呈现出惊人的物理运算拟真度，不光是车辆各项细部零件的参数调整、地面的摩擦系数、大自然环境的影响，以及高速转弯时的离心力变化，而当车辆受到损害时也会即时反应出车体上的损伤，以及在驾驶操作上的物理变化。本作共计有超过60条赛道、18种以上的地形环境。而这些赛道中还包含了13条得到真实授权的国际赛车场地，每一条都是游戏制作小组前往当地真实取材，赛后的分析系统也更加完善了真实性。完善的涂装系统又给玩家增加巨大的发挥空间，通过Xbox LIVE互相竞拍也十分有趣。不过游戏存在部分高光效果过度的缺陷，画面有些过分的干净。

推荐指数 ★★★★★ | 概述 第二作就这个效果了，第三作呢？

画面 / 音乐 / 难度





游戏性 / 耐玩度 / 逼真度

游戏基本信息

有关于该游戏的4项基本信息。本栏包括游戏的发行商、游戏类型、单机运行时的游戏人数以及发售日。

权威游戏介绍

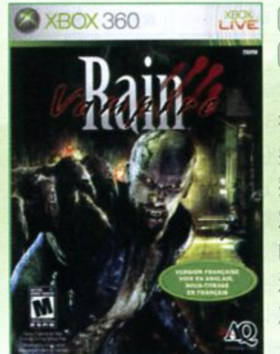
以140到250字左右的篇幅，介绍游戏的大至特色，务求让大家对游戏有一个基本的认识，游戏介绍的详细程度分为140字和250字两种规格。

推荐指数与关键词

这是我们对该游戏的推荐度，从高到低为1星(★☆☆☆☆)到5星(★★★★★)。另外还有游戏概述性质的"关键词"，它代表了编辑对这款游戏最大的感受，可以让你获得最直接的参考。

游戏索引 | GAME INDEX

吸血鬼之雨

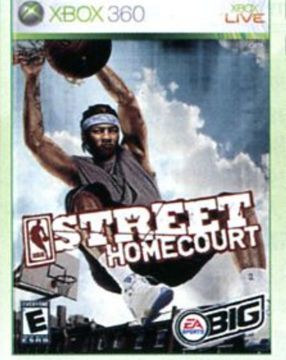


发行商	AQ Interactive	类型	A·AVG
游戏人数	1人	发售日	2007年1月25日

游戏画面比较粗糙，作为卖点的“雨”也并没有达到宣传时所说的效果。系统大量借鉴了其他潜入式动作游戏，模仿痕迹严重，整体游戏难度偏低。操作没有太过出色的设定，关卡设计前期比较平淡，场景很大但自由度不高，所以很容易让玩家在前几个小时选择放弃，后期随着武器种类和敌人的增加，会略有好转。

推荐指数 ★★☆☆☆

NBA街头篮球 主场



发行商	EA Sports Big	类型	SPG
游戏人数	1~4人	发售日	2007年2月20日

游戏秉承了EA Sports Big一贯强调的街头文化，以较为夸张的方式诠释街头篮球的自由帅气。除了NBA历史上的著名球星都会在本作中出现外，玩家还可以设计自己的专有角色，以及能够自己设计篮球场，选择球网、篮球挡板的样式等。游戏收录了12个根据真实场地制作的街头赛场，让你体会到前所未有的街头快感。

推荐指数 ★★★★☆

偶像大师



发行商	NBGI	类型	SLG
游戏人数	1人	发售日	2007年1月25日

《偶像大师》本是NBGI在日本推出的一个街机游戏，玩家需要扮演经纪人，通过手机联系来培育一位少女通过连串的训练、交流与试镜演出，将她推向偶像明星的宝座。X360版《偶像大师》承袭街机版的内容，并凭借Xbox LIVE的支持完整重现街机与手机E-Mail的网络交流功能。家用版新增了“一年限定培育模式”，让玩家能在一年52周的时间内，以更自由的方式进行培育。游戏由多位知名声优参与演出，并专门制作了多首琅琅上口的“流行偶像歌曲”，绝对能够让各位“宅人”们大呼过瘾。而资料片性质的《偶像大师 Live For You！》也将在2008年内再登X360，想必FANS一定不会错过。

推荐指数 ★★★★★

概述 让次世代主机萌要素满点！

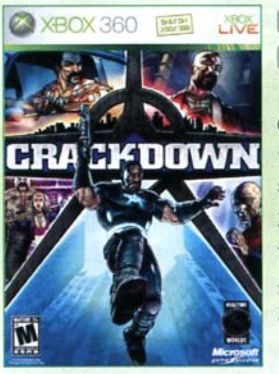
画面 / 音乐 / 难度





游戏性 / 耐玩度 / 偶像度

除暴战警



发行商	Microsoft Game Studios	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年2月20日

可以说这是一个包装了科幻、超能力的GTA式游戏，卡通渲染也更突出了科幻的感觉。《除暴战警》设置有据点，在据点可以进行弹药补给或者直接在几个据点之间传送。本作的手感、射击感以及驾驶要素都非常出色，虽然是全中文，但剧情部分比较薄弱。另外比较特别的是游戏还附送了《光环3》的在线模式限期测试版。

推荐指数 ★★★☆☆

幽灵行动 尖峰战士2

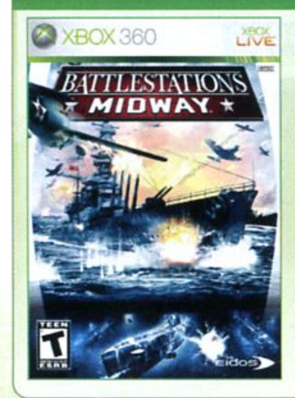


发行商	Ubisoft	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年3月6日

相信玩过前作的朋友都一定会对其逼真细腻的画面以及精彩激烈的战斗尤其是巷战记忆犹新。游戏的战场环境更加逼真，危机四伏的战场环境将带给玩家前所未有的临场感。AI在本作中得到大幅提升，甚至还会从屋顶实施垂直打击以阻止玩家的行动。战场信息十分丰富，也为玩家在战术的应用上提供了更多的选择。

推荐指数 ★★★★☆

战场 中途岛之战



发行商	Eidos Interactive	类型	SLG
游戏人数	1~6人	发售日	2007年1月30日

游戏以二战时期的中途岛战役为背景，但和一般的模拟策略游戏不同，本作采用了许多太空游戏的自由切换控制系统，玩家既可以指挥大军进行战略部署，又可以控制每一个战斗单位，即化身为驾驶员来控制它，可以让你从各个方面去体会战争。游戏场景非常大，制作了各种电影化场面，会令玩家有深入其境的感觉。

推荐指数 ★★★☆☆

忍者神龟

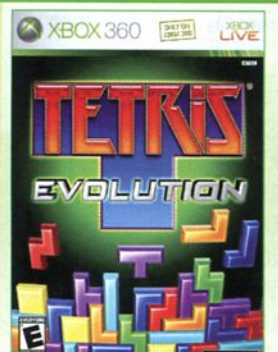


发行商	Ubisoft	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年3月14日

本作是根据今年上映的人气动漫作品《忍者神龟》电影版改编的，游戏忠实还原该系列的精髓，如杂耍般地跳跃、潜入下水管道、撑杆跳等都将让你有如观看电影一般赏心悦目的畅快感觉。不同的角色所拥有的组合攻击技能和特殊移动都各不相同，精彩的动作及谜题设计一定会让喜欢《忍者神龟》的朋友大呼过瘾。

推荐指数 ★★★☆☆

俄罗斯方块 进化



发行商	THQ	类型	PUZ
游戏人数	1-4人	发售日	2007年3月19日

本作是继2003年THQ在初代Xbox上推出的《俄罗斯方块》游戏的第一部续作，可能是目前画面最为华丽的一款《俄罗斯方块》了。除了画面上的进化外，游戏模式也进一步丰富，游戏对应4人联机对战，让玩家们享受到多人游戏的乐趣。另外玩家还可以对游戏的皮肤、图形以及音乐等进行个性化的自定义设计，形式类似于《音乐方块》。

推荐指数 ★★☆☆☆

命令与征服3 泰伯利亚之战

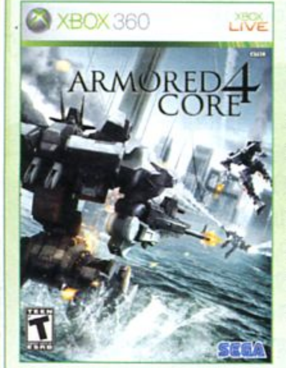


发行商	EA	类型	RTS
游戏人数	1-4人	发售日	2007年5月8日

第三次泰伯利亚战争，揭开了序幕，游戏与PC版基本相同，结合快速流畅的方式、突破性的单人战役、次世代的图形画面、史诗般的故事情节，以及由真人演出的全动态影片，堪称即时战略游戏鼻祖的"《命令与征服》系列"以傲人姿态重返舞台。游戏专门针对操作系统进行了部分的调整，玩家即使是使用X360手柄，也能体会得到即时战略的快乐。

推荐指数 ★★★★★

装甲核心4



发行商	SEGA	类型	SLG
游戏人数	1-8人	发售日	2007年3月20日

游戏舍弃了系列传统的世界观，利用次世代平台的先进机能，不仅画面大幅提升，给人以更惊艳的战斗效果，成为了机甲动作游戏的最高峰。系列特征之一的"Over Boost"技能持续时间更长，并可以进行高速移动。部件系统完全革新，每个机体的细节部分均可以自由改造。本作终于实现了网络对战，使得游戏的耐玩度得到极大提高。

推荐指数 ★★★★☆

蓝龙



发行商	Microsoft Game Studios	类型	RPG
游戏人数	1人	发售日	2007年5月22日

本作不仅是X360上第一款最具影响力的日式RPG，同时也是次世代上第一款推出中文版的RPG，这无疑对国内的广大玩家来说是一个最大的福音，大家更能了解到其感人的剧情。游戏中采用类似CTB的回合制进行战斗，战略的运用表现得尤为重要。不过在中文版中却出现了"地图坐标消失"等小BUG，不能不说是遗憾。

推荐指数 ★★★★☆

上古卷轴4 战栗孤岛

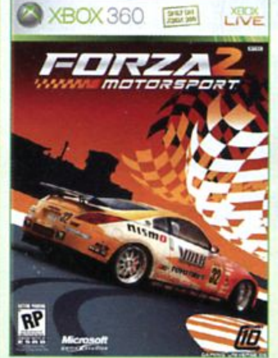


发行商	Bethesda Softworks	类型	RPG
游戏人数	1人	发售日	2007年3月26日

本作是《湮灭》之后的最新资料片，游戏的主线剧情时间将超过30小时。地图的范围是《上古卷轴4》的四分之一左右。玩家在正篇中的角色也可以在资料片中使用，相互自由来往。这次新的冒险舞台由Mania和Dement两个地区构成，新增了着12种以上的新怪兽，同时也为玩家提供了全新的技能和装备，线上要素与任务也更丰富。

推荐指数 ★★★★☆

极限竞速2



发行商	Microsoft Game Studios	类型	RAC
游戏人数	1-2人	发售日	2007年5月24日

由于次世代主机机能的提升，游戏呈现出惊人的物理运算拟真度，不光是车辆各项细部零件的参数调整、地面的摩擦系数、大自然环境的影响，以及高速转弯时的离心力变化，而当车辆受到损害时也会即时反应出车体上的损伤，以及在驾驶操作上的物理变化。本作共计有超过60条赛道、18种以上的地形环境。而这些赛道中还包含了13条得到真实授权的国际赛车场地，每一条都是游戏制作小组前往当地真实取材，赛后的分析系统也更加完善了真实性。完善的涂装系统又给玩家增加巨大的发挥空间，通过Xbox LIVE互相竞拍也十分有趣。不过游戏存在部分高光效果过度的缺陷，画面有些过分的干净。

推荐指数 ★★★★★

概述 第二作就这个效果了，第三作呢？



吉他英雄II



发行商	RedOctane	类型	MUG
游戏人数	1～2人	发售日	2007年4月3日

本作与知名音乐团队WaveGroup进行了密切合作，包含有重金属、摇滚、传统摇滚和现代金属等多种曲风。游戏的最大特色之一便是合作模式的运用，双人配合更能将你的技艺发挥到极限。本作还支持玩家自定义添加曲目，可以将演奏速度调整为4倍或者8倍速，提高挑战性。相比PS2版系统并无太大改变，只是新增了10首独占曲目。

推荐指数 ★★★☆☆

狂野西部

发行商	Ubisoft	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年6月7日

本作的背景发生在19世纪的美国西部，兄弟情仇的剧情带玩家回到那个荒野之中。机智的行动、枪战，左轮手枪的拔枪决斗，骑马奔驰在平原和峡谷上，别致的画面和声效，在传统的游戏元素上增加了多种互动效果，各种流体、灰尘、硝烟逼真再现真实效果，优秀的物理引擎让你身临其境。让你彻底投入到这部西部大片中。

推荐指数 ★★☆☆☆

变形金刚



发行商	Activision	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年6月25日

随着《变形金刚》在2007年的狂热上映，游戏也不失时宜的推出了各种版本。本作在剧情及故事设定等方面与电影有密切关系。玩家在游戏中既可以选择扮演勇猛的汽车人，也可以成为邪恶的霸天虎。利用次世代主机的机能，玩家可以破坏场景中的一切物体，也可以运用场景中出现的道具、装备甚至建筑物与敌人进行战斗。

推荐指数 ★★★☆☆

信赖铃音 肖邦之梦



发行商	NBGI	类型	RPG
游戏人数	1人	发售日	2007年6月14日

本作是以19世纪知名音乐家肖邦为主题的梦幻风格角色扮演游戏，叙述现实世界中因重病而即将离开人世的肖邦，在宛如童话仙境般的梦境中冒险的经历。游戏的战斗系统是将回合制和真实时间制融在一起的，称为分时真实时间战斗系统，在行动时间内可以在场地中自由行动。每个角色的必杀技都有光与暗的技巧，当发动时角色的站位是位于阳光或阴影下都会影响到技能的属性，使得战场上对地形的利用十分重要。本作的音乐绝对是最大的亮点，制作商还特别邀请了作曲家樱庭统担任配乐，并请到知名钢琴演奏家——史坦尼斯拉夫·布宁来诠释游戏中关键的肖邦钢琴名曲。

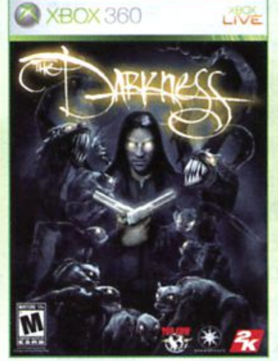
推荐指数 ★★★★★ | 概述 再现名曲的梦幻之作

画面
音乐
难度



游戏性
耐玩度
梦幻度

漆黑



发行商	2K Games	类型	FPS
游戏人数	1人	发售日	2007年6月25日

本作根据美国同名畅销漫画改编，在游戏中，玩家所要扮演的是一个名叫Jackie Estacado的黑手党成员，他因为被恶魔附身而拥有了强大的超能力玩家可以召唤邪恶的阴间力量，在破败的都市街头战斗。玩家将会与地狱魔军和超自然生物作战，漫画中的情节被完美再现。游戏整体气氛比较压抑，在主线剧情之外，各种任务会占据FANS大量的游戏时间。

推荐指数 ★★★☆☆

霸王

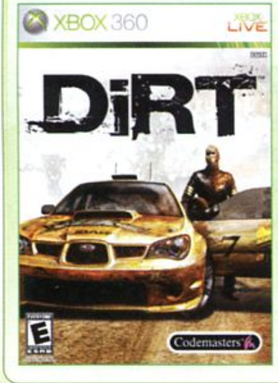


发行商	Codemasters	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年6月26日

玩家在游戏中扮演的是一名法力高强的男巫师，在一个偶然的机会下成为了鬼王，玩家需要指挥各种小鬼来完成自己的霸业。游戏中设有一个“邪恶度系统”，该系统会从游戏一开始监测你的一举一动，邪恶度的高低将取决于玩家在游戏过程中如何处理任意一个指定的情况，由此产生的后果将直接影响游戏的剧情走向。

推荐指数 ★★★☆☆

科林麦克雷拉力 尘土飞扬

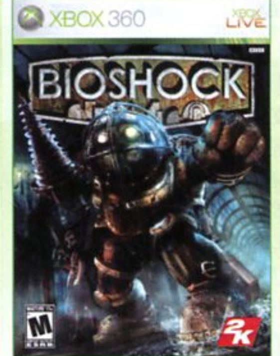


发行商	Codemasters	类型	RAC
游戏人数	1人	发售日	2007年6月19日

游戏充分发挥了次世代主机的强大机能，通过先进的图形技术将紧张刺激的赛车体验以及尘土飞扬的公路越野赛的快感完美的表现出来。游戏中除了可以使用系列经典的拉力赛车辆以外，还将出现大马力的越野赛车可供选择。玩家可以在包括下坡赛、沙漠越野等各种不同类型的比赛和场地中体验风格窘异的驾驶感。

推荐指数 ★★★☆☆

生化奇兵

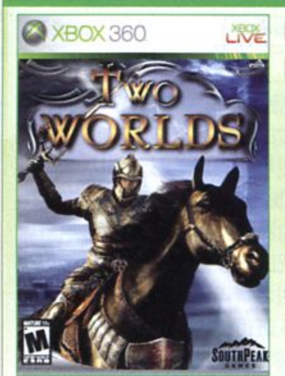


发行商	2K Games	类型	FPS
游戏人数	1人	发售日	2007年8月21日

游戏通过将令人毛骨悚然的恐怖元素与生物变异等科幻色彩浓重的的故事背景的完美结合，配以紧张刺激的第一人称射击和完全开放式的自由探索游戏模式，极为出色的营造出了一个充满了未知和恐惧、但却引人入胜的游戏剧情。游戏在物理特效，特别是对水的刻画上有着独到和逼真的诠释，另外游戏的音乐也十分出色。

推荐指数 ★★★★☆

双重世界



发行商	SouthPeak Interactive	类型	RPG
游戏人数	1人	发售日	2007年8月23日

本作是一款魔幻风格的RPG游戏。故事发生在中世纪的魔法时代，魔兽族、人类、矮人族和精灵族展开了大战，最终哪个种族能获得生存的权利，将由玩家自己决定。游戏强调爽快的战斗并力图满足玩家自由探索世界的欲望，同时提供丰富多彩的角色成长和道具装备系统。玩家还有机会按照自己的意志来改造整个游戏世界。

推荐指数 ★★★☆☆

枪神



发行商	Midway	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年9月5日

《枪神》请到了香港著名导演吴宇森担任指导，除此之外，著名华人影星周润发也为本作提供形象并且亲自为本作配音。次世代主机的强大机能也给了游戏的开发者把前所未有的火爆画面和刺激体验原汁原味地呈现给广大玩家的一个大好机会。玩家可以在火光四射、子弹横飞的战斗场面中充分体验吴宇森的“暴力美学”所带来的感官上的刺激。除了令人闻风丧胆的双枪外，并加入许多特技场面。玩家不需要复杂的控制，就能轻易的在栏杆上奔跑、吊挂在吊灯上或飞扑到餐车上滑行，并持续展现神乎其技的准确射击，重现电影中流畅刺激的动作枪战演出。

推荐指数 ★★★★☆ 概述 小马哥与暴力美学再现

画面 / 音乐 / 难度



游戏性 / 耐玩度 / 枪战度

特技人 点燃

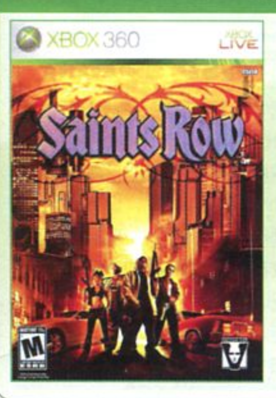


发行商	THQ	类型	RAC
游戏人数	8人在线	发售日	2007年8月28日

本作是“《特技人》系列”登陆次世代平台的首款作品，游戏中总共有25种赛车，包括跑车、摩托车、悬浮艇等。要在职业生涯模式中不断前进，这些赛车全部都要使用到。本作共有6部主题电影和广告以及36场特技测试玩家的特技人能力。网络模式支持8人对战，可以挑战其它特技人，并且在多人竞技场中抢走他们的特技镜头。

推荐指数 ★★★☆☆

黑道圣徒

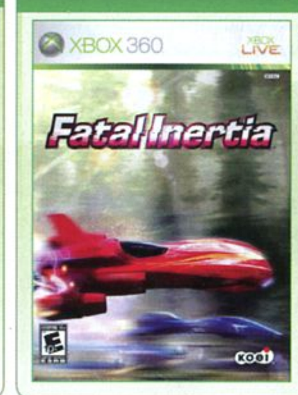


发行商	THQ	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年8月29日

《黑道圣徒》的整体设计概念是在《GTA》的基础上尝试全新的突破。游戏的主题是一场帮派之争，玩家扮演黑帮的底层成员，以保住自己地盘的同时征服三大帮派就是游戏的目的。在游戏中，玩家也可以在庞大的都市街头自由行动，与敌对帮派战斗。游戏中有类似GTA中的音乐电台，另外也可以将自己的MP3作为背景音乐。

推荐指数 ★★★☆☆

致命惯性



发行商	Koei	类型	RAC
游戏人数	1人	发售日	2007年9月11日

本作以22世纪的虚拟世界为背景，游戏中出现的赛车不同于以往竞速游戏中的普通车辆，而是以反重力高速飞行的未来赛车。游戏中的赛车都配备各种装备，玩家在游戏中可以利用这些装备破坏道路上的障碍，也可以用来给对手制造麻烦。脱离引力、超越音速的飚车和无拘无束的破坏，确实可以说的上是一款“致命”的作品。

推荐指数 ★★☆☆☆

荣誉勋章 空降兵



发行商	EA	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年9月4日

从1999年起，“《荣誉勋章》系列”一直是以地面战为基础的。然而在本作中玩家则要扮演一名空降师的伞兵。你将在空中被直接投放到敌人密集的占领区中。而且依据玩家所选角色的能力不同，游戏也将对应完全不同的关卡和任务。本作的AI很高，难度也颇大，玩家们不仅要提防地面的攻击，敌军在空中也会制造很多干扰。

推荐指数 ★★★☆☆

无双 大蛇

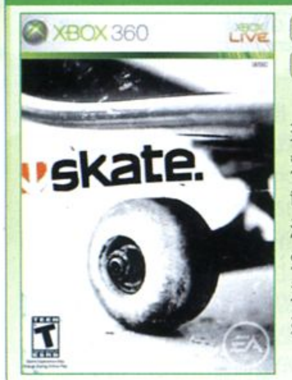


发行商	Koei	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年9月13日

本作可谓是所有“无双”玩家心中的梦幻之作。《无双大蛇》以魔王远吕智所创造出来的异次元世界为舞台，《真．三国无双》与《战国无双》的武将们将跨越时空一同登场。游戏并首度加入了组队与角色即时切换系统，玩家可从70名以上的登场角色挑选3位角色一同参战，并可随时切换所操作的角色，提供更高的战略性。

推荐指数 ★★★☆☆

街头滑板

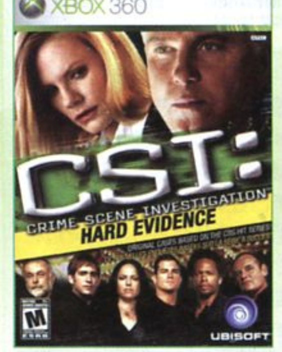


发行商	EA	类型	SPG
游戏人数	1人	发售日	2007年9月14日

《街头滑板》实现最大限度的逼真感，让玩家体会有如真的滑板运动一样的刺激。游戏通过类比摇杆操作、逼真的拍摄手法和具备极高互动性的场景来实现爽快刺激的极限滑板游戏体验。在最大程度上体现极限运动爱好者群体的审美倾向和文化特色，真正成为一款属于极限运动爱好者，为极限运动爱好者所认同的滑板游戏。

推荐指数 ★★★☆☆

犯罪现场调查 证据确凿



发行商	Ubisoft	类型	AVG
游戏人数	1人	发售日	2007年9月26日

本作根据美国同名犯罪推理剧为基础改编而成，众多人气角色将会在游戏中以原形和原声登场，也在最大程度上还原了原作的剧情精髓。玩家要在游戏中使用高科技探案手段、综合运用各种现代化侦察技巧，破解隐藏在犯罪现场的蛛丝马迹，找出最终真相。游戏玩法类似《神秘岛》，英语基础较差或没有看过这部美剧的玩家可能会感到枯燥。

推荐指数 ★★☆☆☆

炽天使2 二战绝密使命

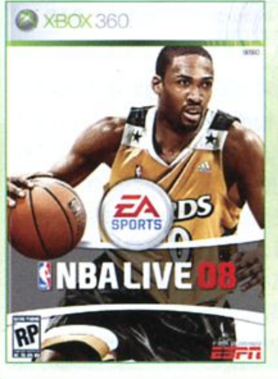


发行商	Ubisoft	类型	STG
游戏人数	1人	发售日	2007年9月18日

游戏中玩家们将领导一支由美国政府所组建的神秘飞行部队，任务是破坏德国秘密制造大规模毁灭武器的邪恶计划。游戏中有18个任务，包括炸毁桥梁、偷取秘密武器、摧毁齐柏林飞船等等。另外通过网络，还可以与其他的玩家较量彼此的飞行技巧、一同合作来执行任务、或进行抢旗模式，不过游戏整体素质一般。

推荐指数 ★★★☆☆

NBA Live 08

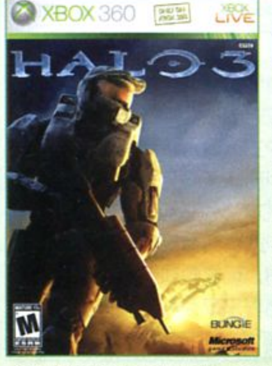


发行商	EA Sports	类型	SPG
游戏人数	1-4人	发售日	2007年10月1日

前作让"《NBA Live》系列"的声誉降到了历史最低点，本作的内线动作系统进行了调整，种内线动作完全符合人的基本习惯，投篮动作也让人舒服了不少。在本次的改良中，新增的"Hot Spot"系统令游戏得分更容易，还帮助大家熟悉了每位球员的特点。总的来说本作延续了该系列的经典，又进行了新的尝试，确实值得肯定。

推荐指数 ★★★☆☆

光环3



发行商	Microsoft Game Studios	类型	FPS
游戏人数	多人	发售日	2007年9月25日

这是系列正统作品第一次登陆X360，作为三部曲的完结篇，通过人类与星盟、虫族的战争回到地球战场上所展开得壮大战争史诗，讲述了数千年前七个毁灭武器"光环"被建造的原因，完美地为系列划上了句号。游戏场景的视野非常辽阔，并以烟雾、景深模糊等特效来营造栩栩如生的真实感，士官长强化装甲服的凹凸质感与反射效果也更胜于前。经过前两作的提炼，多人联机的各种模式制作得相当丰富有趣，四人联机模式更体现出合作攻关的乐趣。游戏在发售前就被微软给予了"终结次世代战争"的厚望，果然在发售后的最短时间内就创造了游戏历史上的一个销售神话。

推荐指数 ★★★★★

概述 一场宏大的FPS神话。

画面
音乐
难度



游戏性
耐玩度
光环度

NBA 2K8

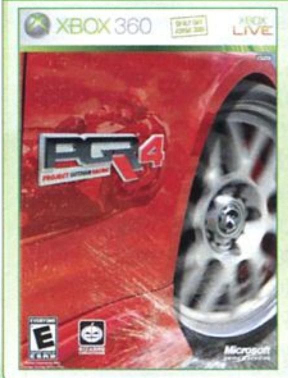


发行商	2K Sports	类型	SPG
游戏人数	1-4人	发售日	2007年10月2日

"《NBA 2K》"系列更贴近真实的NBA，在比赛中更加重视战术，不过在本作中可以手动调节比赛是倾向于真实还是表演。本次在画面上没有看到太明显的进步，游戏操作依旧复杂，尤其是对于第一次接触该类型的玩家来说比较难以上手。进攻和防守的几十种战术都可以设置在按键上，比较方便玩家在比赛中调整。

推荐指数 ★★★☆☆

世界街头赛车4



发行商	Microsoft Game Studios	类型	RAC
游戏人数	1～2人	发售日	2007年10月2日

游戏除了具备更广泛的车辆选择和更丰富的赛道以外，还增加了更加逼真的车内视角设定。强化的天气模拟和赛道环境系统使得游戏更加真实。轮胎滑过雨中的路面飞溅起一串串水花都被逼真再现出来，甚至可以清晰地看到雨水打在风挡玻璃和雨刷上的细致画面。另外，本作有中文版，并且新增了上海赛道，国内的车迷不要错过了。

推荐指数 ★★★★☆

古惑狼 泰坦



发行商	Sierra Entertainment	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年10月4日

本作在操作与游戏系统方面进行了重大改变。在新作《泰坦》中，古惑狼动作被重点制作，在游戏中可以举起小型敌人，利用它们的不同特性去打倒大型的敌人，如此循环往复。尽管本作已经转为了以动作要素为主，但在战斗的间隙仍会有不少需要奔跑和跳跃通过的机关，部分关卡还保留了《古惑狼》系列前作的要素。

推荐指数 ★★☆☆☆

半条命2 橙盒版



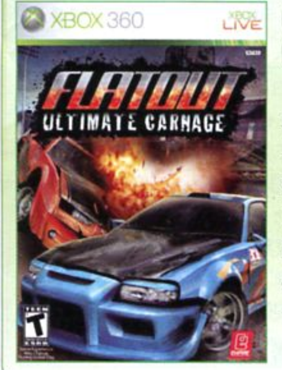
发行商	EA Games	类型	FPS
游戏人数	多人	发售日	2007年10月10日

《半条命2 橙盒版》套装共包括五游戏，其中三款新游戏是《半条命2：第二章》、《团队要塞2》和《Portal》，两款旧游戏则是《半条命2》、《半条命2：第一章》。游戏的 视觉效果看起来非常舒适，作战环境很宽敞，不同的地图区域能让你欣赏到与众不同的人土风情。细微方面的处理也很到位，各种阴影效果表现的非常贴近现实世界的变化，人物角色的面部表情和服饰显示特别丰富逼真。游戏主角依然是大家所熟悉的戈登·弗里曼。《团队要塞 2》主要是以团队为基础进行连线对战，玩家们可以和好友一块执行快速抢滩，炸毁桥梁以及护送VIP到达安全地点等任务关卡。

推荐指数 ★★★★☆ | 概述 向经典FPS致敬！



极限冲刺 终极战争



发行商	Empire Interactive	类型	RAC
游戏人数	1～2人	发售日	2007年10月4日

游戏中有40种赛车和多达39条的风格各异的赛道登场。画面表现方面相比前作有了一定程度的进化，但主体部分依然保持了系列的整体风格和特点。《终极战争》不仅继承了系列一直以来爽快刺激的驾驶体验和横冲直撞的超级快感，而且将速度感与破坏的快感进一步完美结合并达到了极至，可以说是一款终极的《极限冲刺》。

推荐指数 ★★★☆☆

FIFA 08

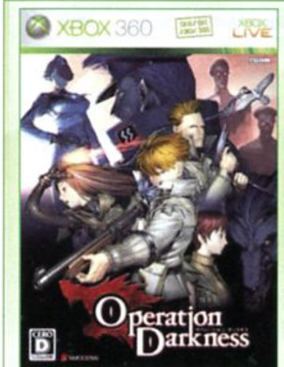


发行商	EA Sports	类型	SPG
游戏人数	1～4人	发售日	2007年10月9日

"《FIFA》系列"一直以来都在进行突破，如今它的优势不仅仅是只有授权了，游戏更加向比赛对抗的真实性靠拢。本作AI对足球运动做出实时反应会进行精度处理。球员也不会对周围环境"熟视无睹"，而是会根据场上情况做出真实的反应。"Building-Block"系统也可以让玩家控制球星做出各种动作，一如球员们在真实的赛场上的行为。

推荐指数 ★★★★☆

黑暗行动

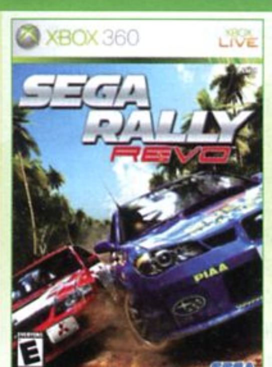


发行商	Success	类型	S·RPG
游戏人数	1人	发售日	2007年10月11日

游戏通过剧情和战斗交替进行，玩家的最终目的是打败德国法西斯，将西欧从战火中解放。游戏中主人公只装备有轻武器，无法与敌方的装甲部队正面交锋，只能先从敌人手中夺取强力的反坦克武器然后进行反击。另外游戏中武器有着攻击命中率、弹药数、射程等限制，玩家必须通过缜密的思考和详细的战略部署来攻克种种难关。

推荐指数 ★★★☆☆

世嘉拉力 进化



发行商	SEGA	类型	RAC
游戏人数	1～2人	发售日	2007年10月9日

"《世嘉拉力》系列"最新作，也是登陆次世代平台的第一作。《世嘉拉力 进化》融合了革命性的轨迹变形技术，加上次世代主机所带来的令人眼花缭乱的画面效果，使得驾驶感和操控感大大增强。游戏中的NPC车手同样拥有彼此不同的比赛风格，就算是在单机模式里，也可以体验到与如同与世界顶级车手较量一般的感觉。

推荐指数 ★★★☆☆

美丽的块魂



发行商	NBGI	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年10月18日

随着机种性能的提升，《美丽的块魂》有着前所未有的进化，除了游戏画面大幅提升外，本作中在旋转时没有了令人厌烦的读盘时间，游戏的地图变得更加广阔，滚动出的球也将比之前的版本更大。游戏中除了系列主人公王子之外还将有超过50名的角色登场，玩家可以自由选择进行游戏。另外还支持在线对战等模式，乐趣十足。

推荐指数 ★★★★☆

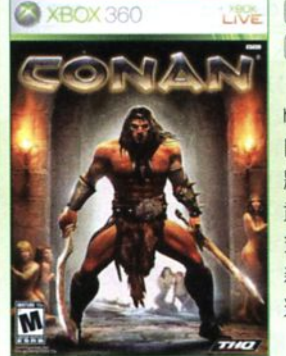
古墓丽影 周年纪念版

发行商	Eidos Interactive	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年10月23日

《古墓丽影 周年纪念版》采用与初代游戏完全相同的故事设定，玩家会与年轻的劳拉一同穿行于那神秘莫测、沉睡千年的古代遗迹之中，追寻古代文明所遗留下来的神奇异宝。游戏采用了《古墓丽影 传奇》的引擎与系统，完美再现初代的精髓，对环境的大幅度利用依然是游戏的核心，刺激的探索和经典的解迷部分更给老一代玩家们感动。

推荐指数 ★★★☆☆

野蛮人科南

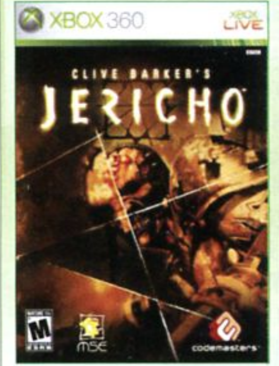


发行商	THQ	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年10月23日

本作是由《星际争霸 幽灵》的开发商Nihilistic公司开发一款动作游戏，游戏以在美国风靡一时的漫画为背景，爽快的战斗为主题，玩家在游戏中可以选择20种以上的不同武器，并对应100多种风格各异的连击方式。游戏引入了一种名为"四肢关节特效"的新技术，效果给人一种原始血腥的感觉，其逼真程度将战斗时的快感完全释放出来。

推荐指数 ★★★★☆

耶利哥

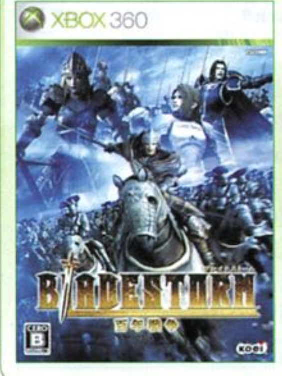


发行商	Codemasters	类型	FPS
游戏人数	1人	发售日	2007年10月23日

本作由著名恐怖小说作家Clive Barker（代表作：《不死亡灵》）与Codemasters公司联手制作，故事发生在一个被称为"耶利哥"的古城，在那里，恶魔被具现化并以肉身出没。游戏摄人心魄的恐怖气氛足以让人印象深刻。小队里的每名队员除一般武器，都有独特的心灵能力，可随时切换不同的队友进行操作，也能用不同的按键给队友下指令。

推荐指数 ★★★☆☆

剑刃风暴 百年战争

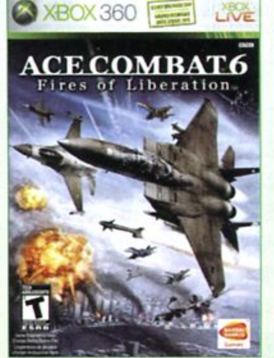


发行商	Koei	类型	SLG
游戏人数	1人	发售日	2007年10月25日

系统类似于光荣的成名作"《决战》系列"，玩家将扮演一位雇佣兵队长，带领部队投入到漫长而有残酷的英法百年战争之中。游戏采用自由任务系统，玩家可以随意选择是参加英军或者参加法军，阵营的不同任务当然也完全不同，战争胜负的关键就掌握在你的手中。英法战争中的著名人物圣女贞德以及爱德华等人都会在游戏中登场。

推荐指数 ★★★★☆

皇牌空战6 解放的战火



发行商	NBGI	类型	STG
游戏人数	1人	发售日	2007年10月23日

本作是"《皇牌空战》系列"登陆次世代平台的第一作，游戏画面发生翻天覆地的变化。游戏依然继承"《皇牌空战》系列"的操作特点，大家可以继续享受爽快空战的乐趣，而由于机能的提升，游戏将"大规模空战"的效果完美表达了出来，新搭载的"支援邀请"系统更让玩家们享受到了空战的乐趣。本作的剧情从敌我方军官，以及一般市民等七位主人公的不同视点进行描绘。不过本作的背景音乐素质一般，实在是一大遗憾。游戏支持网络多人联机对战，通过Xbox LIVE玩家还能够下载众多追加要素。玩家的游戏成绩还能够在全球排行榜中体现，成为世界一流的皇牌飞行员不再是梦想。

推荐指数 ★★★★★ 概述 这才是空战！

画面
音乐
难度





游戏性
耐玩度
游戏游戏性

吉他英雄III 摇滚传奇



发行商	RedOctane	类型	MUG
游戏人数	1-2人	发售日	2007年10月28日

当你还在努力攻克《吉他英雄Ⅱ》曲子的时候，《吉他英雄Ⅲ 摇滚传奇》已经走到了你的面前。如果你是一个摇滚乐爱好者的话，那么本作的歌曲名单会令你相当激动，传世的经典作品在游戏中再现。本作在操作上做了改动，对于每一个音符的弹奏比以前要求的更精准。新增的多人游戏模式一定会令你和朋友大呼过瘾。

推荐指数 ★★★★☆

VR战士5 Live竞技场



发行商	SEGA	类型	FTG
游戏人数	1-2人	发售日	2007年10月30日

游戏不仅完全保留的了PS3版的所有内容和特色，还在此基础上做了更多的改进。X360版最大的优势在于它的Xbox LIVE对战功能，网络状况良好的情况下可以轻松实现与世界各地的爱好者一起交流切磋，游戏还没有专门的在线排名系统。但要玩家适应用X360的大手柄来进行格斗游戏，还需要很长一段时间的磨合。

推荐指数 ★★★★☆

宝贝万岁 动物聚会



发行商	Microsoft Game Studios	类型	PUZ
游戏人数	1-4人	发售日	2007年10月30日

《宝贝万岁》是改编自同名电视卡通节目的一款宠物养成游戏，本作一改前作的SLG游戏类型，将前作中登场的宝贝们集结，来一次热闹的聚会比赛。游戏中收录了40余种迷你游戏和12种不同的竞速游戏，玩家们在游戏中要向多个迷你游戏和竞速游戏所组成的“冠军挑战赛”发起挑战，争取获得最多的“糖果分数”而夺得冠军。

推荐指数 ★★☆☆☆

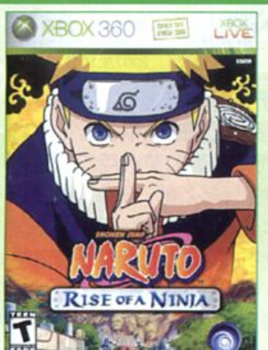
乐高星球大战全传

发行商	LucasArts	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年11月6日

本作是“《乐高星球大战》系列”的第三部作品，玩家可以在此作里玩到所有《星球大战》全6部曲的内容，此前系列作品中的人物都会一一登场，并且本作还增加了新关卡和新角色，除此，玩家还可以自己创建战场在其中完成挑战。游戏重在冒险解迷与合作过关的部分，如果你没玩过前作，则可以通过这部作品一扫整个系列。

推荐指数 ★★★☆☆

火影忍者 忍者的成长

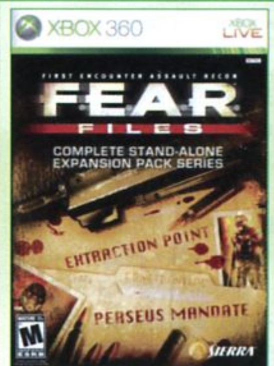


发行商	Ubisoft	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年10月30日

《火影忍者》以其描述忍者生活和冒险方面故事方面的风格独树一帜，在2003年正式登陆美国后便掀起了一股忍者风潮。本作以动画前80集为背景，游戏以接受任务的方式开展流程，个别任务操作性要求非常高，对于动作苦手的玩家是很大考验。最大的特点是忍术解封系统，令玩法有了更多变化，不过游戏的流程稍短。

推荐指数 ★★★☆☆

战栗突击 资料片



发行商	Activision	类型	FPS
游戏人数	16人在线	发售日	2007年11月6日

本作从原故事的结尾处开始。F.E.A.R.小组重返战场，在一个毁灭的城市中面对新的战场、新的武器、新的敌人。游戏以平行故事的角度讲述发生在Armacham的事件，是完整独立的资料片。游戏包含了两个《战栗突击》的任务，增加了6种新武器，AI经过调整后使玩家更难捕捉到敌人的一举一动，令游戏难度陡增。

推荐指数 ★★★☆☆

使命召唤4 现代战争



发行商	Activision	类型	FPS
游戏人数	多人在线	发售日	2007年11月5日

《使命召唤4：现代战争》可谓是主视角射击游戏的新一代标杆，以后推出的任何一款FPS作品都将向它看齐。本作彻底抛弃了系列前作延续的的二战战争背景，从剧情到世界观设定到战斗方式全面进军虚拟的现代战场。游戏画面、音效、音乐以及那现代战争出色的氛围都为玩家们带来了很多震撼。单机模式虽然短小，但仿佛是在演绎一部美国大片；而多人联机模式则可以说是本作的精华所在，各种联机模式都会让你从中找到乐趣，几大地图的对抗性都十分强，绝对是比赛、对战的不二之选，如果你只玩了单机版，很不幸，你可能只体验到游戏40%的内容。

推荐指数 ★★★★★ | 概述 次世代的CS！

画面
音乐
难度
游戏性
耐玩度
游戏游戏性

电影猜猜看



发行商	Microsoft Game Studios	类型	PUZ
游戏人数	1-4人	发售日	2007年11月6日

如果你是一位影迷，你一定不会错过这款“游戏”，本作将各种电影情节引入其中，通过简单且直觉式的大按钮手柄，你可以和好友比赛看看谁才是真正的电影通。本作提供了超过1800道与电影相关的谜题，另外还收录了多部电影的HD版片段，以及多部名片多达上百种的剧照与声音片段，绝对是一部出色的电影资料合集。

推荐指数 ★★☆☆☆

真·三国无双5



发行商	The Behegmoth	类型	Koei
游戏人数	1-2人	发售日	2007年11月11日

《真·三国无双5》是首款针对次世代平台制作的“《无双》系列”新作，游戏的武将设定、武器、关卡、动作全部焕然一新，战场的战略性与临场感大幅提升，视野也更为辽阔，一些特效的描绘上也更丰富。“连舞系统”也更加突出了一骑当千的爽快感。但游戏赶工痕迹严重，敌兵消失等问题时有出现，明显是一款实验之作。

推荐指数 ★★★☆☆

黑暗地带 51区

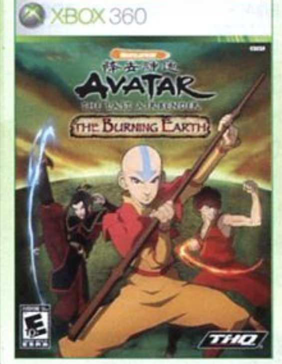


发行商	Midway	类型	FPS
游戏人数	1人	发售日	2007年11月12日

本作的故事背景选择在美国历史上最具神秘色彩也最受科幻爱好者关注的“第51区”，这里曾被怀疑是美国政府秘密研究外星生命体及其他一系列不可告人的机密活动的主要场所。以神秘的51区为题材制作的影视作品、小说、游戏可谓层出不穷。玩家将扮演特殊部队成员，带领队友进入51区与来自地外的神秘生物展开较量。

推荐指数 ★★★☆☆

降世神通 燃烧的大地



发行商	THQ	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年11月19日

本作根据美国电视台播放的同名第二季动画改编而成。玩家在战斗中或解谜时依然要充分利用不同角色的能力才能顺利通过。除了新的多人系统外，游戏还新增了空战部分，让玩家体验到飞翔战斗的快感。而本作所引人注目的则是它那出奇容易就能拿到1000点成就的设定，使它成为了X360史上最快得到全成就的游戏。

推荐指数 ★★☆☆☆

夺命双雄



发行商	Eidos Interactive	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年11月13日

游戏的两个主角凯恩(Kane)与林奇(Lynch)分别是雇佣兵和精神病患者，故事主要围绕着二人针对是非黑白等对立问题展开的残酷战斗。游戏的故事相当的吸引人，动作部分也设计的很用心。游戏中会有大群的警察追踪玩家、你可以毁掉各种场景、炸飞油罐车。战斗颇有爽快感，但是AI设定实在是太弱了，久战会让人感到十分单调。

推荐指数 ★★★☆☆

质量效应



发行商	Microsoft Game Studios	类型	A·RPG
游戏人数	1人	发售日	2007年11月20日

本作讲述的是一个发生在遥远未来的科幻题材故事，玩家在游戏中扮演的是宇宙维和组织“幽灵”中惟一的一名人类精英队员。游戏构架的世界观十分宏大，一些剧情的细微之处令人拍案叫绝。玩家在游戏中可以在所有可选角色中自由切换，游戏的AI系统十分出色，因此玩家只需要用方向键输入一些简单的指令就可以对队友进行操作。玩家可以使用的武器和超能力种类十分丰富，通过武器与超能力的搭配，玩家可以自由组合出多种独特的战斗方法。而游戏丰富的支线任务及其背后所包含的深厚底蕴一定会令你大呼过瘾，喜欢美式RPG的玩家们千万不要错过这款游戏。

推荐指数 ★★★★★ | 概述 一款伟大的美式RPG

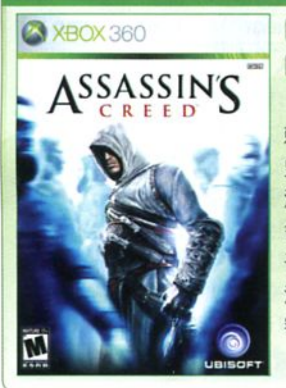
画面
音乐
难度





游戏性
耐玩度
梦幻度

刺客信条

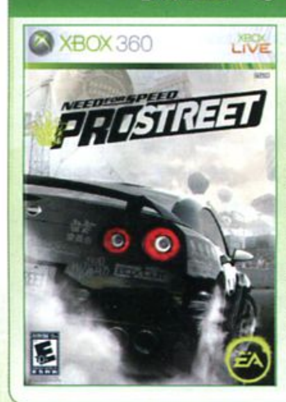


发行商	Ubisoft	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年11月13日

游戏以十字军东征为背景，讲述了一个刺客组织成员埃泰尔为了担负起改变整个历史以及拯救无数人命运的重大使命的故事。游戏在场景刻画中达到了空前的高度，甚至会让你误以为是在玩一款“观光”游戏，“隐于市”的理念十分出色。但也从来没有一个游戏任务重复度高到令人发指的地步，《刺客信条》做到了。

推荐指数 ★★★★☆

极品飞车 职业街头赛

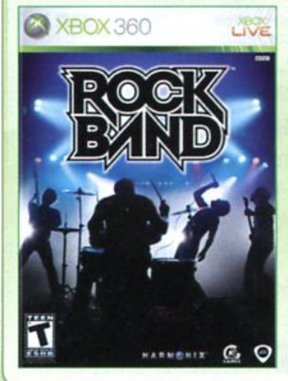


发行商	EA Games	类型	RAC
游戏人数	1～2人	发售日	2007年11月13日

这已经是该系列的第11部作品了，“《极品飞车》系列”一直以街头竞速作为主题，游戏风格也更加倾向于表演性质。然而在本作中，游戏开始转移到了职业赛车、表现竞速的真实性和可信性上来，不能不说是一个突破。游戏以虚拟的竞速赛事为背景，为玩家提供周游全球，挑战包括漂移和计时赛等多种项目在内的赛车之旅。

推荐指数 ★★★☆☆

摇滚乐队



发行商	MTV Games	类型	MUG
游戏人数	1人	发售日	2007年11月20日

正如其名，《摇滚乐队》以摇滚乐、吉他演奏为核心要素。除了收录经典的吉他演奏以外，还将增加摇滚乐鼓和卡拉OK功能，为玩家提供劲爆到底的极限音乐享受。在这里，你可以和世界上最伟大的摇滚艺术家们组成一个虚拟的乐队，一起进行音乐演奏。另外，本作还获得了Gamespot网站评选的2007年度最佳音效奖。

推荐指数 ★★☆☆☆

梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望

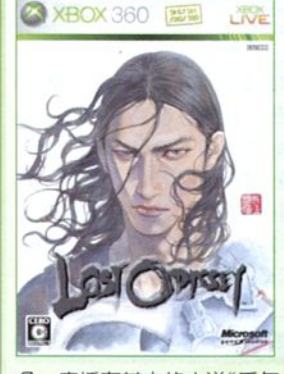


发行商	SEGA	类型	A·RPG
游戏人数	4人在线	发售日	2007年11月20日

本作是《梦幻之星 宇宙》的续篇，与前作一样将登陆X360、PS2以及PC平台，也同时有单机故事模式和网络联机模式。作为续篇，本作将追加武器的新种类、新场景、新怪物等诸多要素。新武器有光鞭、飞刃剑、魔导具等，新场地有冰之洞窟"格拉尼格斯矿山"、废墟"旧洛杰诺姆城"等，游戏系统和前作一样。

推荐指数 ★★★☆☆

失落的奥德赛



发行商	Microsoft Game Studios	类型	RPG
游戏人数	1人	发售日	2007年12月6日

本作是以坂口博信为制作总指挥、井上雄彦担当人设、重松清编写剧本、植松伸夫作曲，集合了业界一流的创作人员共同打造的一款次世代RPG。游戏方式是非常传统的回合制风格，但在其中增加了许多新鲜的要素，指环系统会让玩家时刻在战斗中充满紧张感，壁系统则使战斗增加了比较强的战略性和灵活性。本作的音乐非常具有史诗风格，主旋律十分动听。游戏的剧情非常出色，穿插在其中的小说"千年之梦"更是突出了主题，本作将在2008年1月推出中文版，届时各位玩家更可以深入了解剧情了。不过游戏的读盘较为频繁，画面的丢帧现象也比较严重。

推荐指数 ★★★★★　概述 一款伟大的日式RPG。



世界足球 胜利十一人2008



发行商	Konami	类型	SPG
游戏人数	1–4人	发售日	2007年11月22日

《胜利十一人2008》在前作基础上有了很大程度的进化，其中次世代主机版本的改善犹为明显。游戏不仅将具备更加出色的人物细节、特效和高清晰分辨率，而且各个原有模式也将得到大幅度强化。不过本作的AI可能是史上最不人性化的，电脑对手永远传球精准，而我方球员却失误连连，使得游戏的平衡性大大减弱。

推荐指数 ★★★★☆

罪恶装备2 Overture

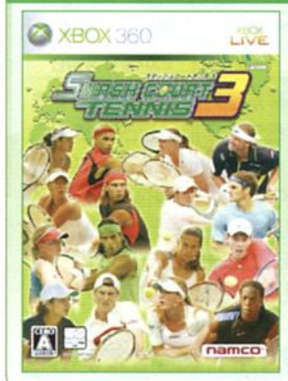


发行商	Ark System Works	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年11月29日

本作世界观、故事设定自然与系列作品相关联，故事舞台设定为《罪恶装备》结束的数年之后。游戏系统被称为"对战型命令动作"，你需要一面作为司令官生产作战单位，引导己方部下向敌方大本营进发；一面通过移动、空中连续技、必杀技以及觉醒必杀技来同敌人作战。战略部分和对战格斗同时进行，使战斗充满了紧张感。

推荐指数 ★★★☆☆

扣杀球场3



发行商	NBGI	类型	SPG
游戏人数	1–2人	发售日	2007年12月13日

在本作中世界顶尖网球选手均以实名纷纷登场。与系列之前作品相比，本作设计了全新的击球系统。在其他网球游戏中，基本都是采用球即将到达面前时按键击球的系统，而本作则是当对手发出击球动作后玩家就可以进行击球指令的输入，输入指令后角色依旧可以自由的移动，当球到达面前时将会自动完成击球动作，更加突出了真实性。

推荐指数 ★★★★☆

式神之城III

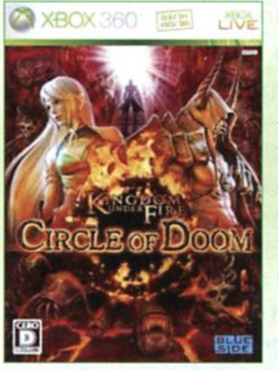


发行商	Ark System Works	类型	STG
游戏人数	1–2人	发售日	2007年12月13日

《式神之城 III》是2006年推出的同名街机射击游戏的移植版。在游戏中玩家将操作10位异能力者进行战斗，本作中加入了可以在两名角色之间任意切换的"双角色"系统，玩家可以根据敌人种类和情况对战斗进行部署，系列的"T · B · S"系统也更加出色，令游戏更增加了挑战性，此外本作还对应Live在线得分排名。

推荐指数 ★★★☆☆

炽焰帝国 末日之环



发行商	Microsoft Game Studios	类型	A·RPG
游戏人数	1人	发售日	2007年12月13日

本作并非"《炽焰帝国》系列"的正统续作，而是一款外传型作品，但是与正传游戏故事有一定的联系。游戏拥有十分爽快的动作要素和丰富的策略性，有点"大菠萝式"的游戏风格，就是要不停地去以往的迷宫"刷"装备，但敌人变化太少，容易让人感到枯燥。几个迷宫中的场景切换大同小异，长时间游戏会产生不适感。

推荐指数 ★★★☆☆

Xbox LIVE ARCADE 游戏大巡礼 2007增补版

"Xbox LIVE ARCADE 游戏大巡礼"游戏框说明

游戏中英文名称

给出英文名称，方便大家在Xbox LIVE中查询，中文译名若有多个，则采用大家最常用的。

游戏基本信息

本栏包括游戏的发行商、游戏类型、单机运行时的游戏人数以及发售日，大家可以根据这些信息在Xbox LIVE中检索。

游戏画面欣赏

帮助大家从感性的角度来认识这款游戏，这里选出的一般都是游戏最具代表性的画面，部分ARCADE游戏移植自老作品，因此画面比例为4:3，左右会有留空。

旋转泡泡球2

Hexic2

购买点数 800MSPT　推荐指数 ★★★★★

发行商 Microsoft Game Studios　类型 PUZ　游戏人数 1-2人　发售日 2007年8月15日

由于《旋转泡泡球 HD》推出后大受欢迎，续作也乘胜追击，在2007年末再次让Xbox LIVE掀起了一股"旋转高潮"。游戏的玩法相当简单，却能让人欲罢不能。只要旋转三颗一组的魔法方块，让三组以上相同颜色的方块结合在一起；或是排出特定的组合，制造出特殊方块即可进行消除。不管你是想要消磨时间，或是想测试自己的反应能力，《旋转泡泡球2》都会是你最好的选择。虽然是续作，但是给玩家带来的却是全新的感受。本作加入了全新的特殊方块、不同的排列组合以及模式，就连熟悉前作的老手们也不见得能轻松过关，左右互推的对战模式也更加具有挑战性。本次以全3D的效果呈现，再加上炫丽的光线特效，画面更为华丽。



权威游戏介绍

以270到500字左右的篇幅，介绍游戏的信息及特色，务求让大家对游戏的玩法、剧情、系统等有一个基本的认识，游戏介绍的详细程度分为270字和500字两种规格。

游戏购买点数

MSPT即微软点数，概念与虚拟货币接近，XBLM是全球统一的服务，所以收费内容的标价也是全球一致的，只要将自己的账号内充入足够的点数，就可以消费此来购买ARCADE游戏了。

推荐指数

我们对该游戏的推荐度，从高到低为1星(★☆☆☆☆)到5星(★★★★★)。

标题画面

以游戏运行标题部分图案为主，有些还会搭配一些游戏的人物、画面等元素。

游戏索引 | GAME INDEX

本次巡礼包括2007年7月1日至12月31日欧美服务器全部Arcade游戏(7月1日之前的请见《XBOX360专辑Vol.2》)

导弹指挥官

Missile Command

购买点数 400MSPT　推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Atari　类型 STG　游戏人数 1-2人　发售日 2007年7月4日

《导弹指挥官》是"雅达利时代"老少皆知的经典游戏了，也曾多次被移植到各大主机上。其规则十分简单，在游戏中玩家必须死守住海岸线，免得遭到屏幕上方神秘敌人的入侵，即控制雷射发射器，发射雷射激光形成屏障，击毁天上落下的陨石与飞弹。游戏提供了原汁原味的怀旧版，以及在画面上经过改良的加强版，而且在加强版中更新增了"Throttle Monkey"模式。



游戏的画面和音效绝对是脱胎换骨，不过加强版的玩法和怀旧版的是完全一样的，难度也一样，所以加强版除了画面变得漂亮以外，并没有什么值得大家注意的。游戏本身容易上手，但后期难度较大，对那些"高分癖"的玩家来说充满了挑战性。

战斧

Golden Axe

购买点数 800MSPT　推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 SEGA　类型 ACT　游戏人数 1-2人　发售日 2007年7月11日

《战斧》自1989年在街机上推出后，流畅的画面及剑与魔法组成的多彩攻击方式立即获得了广大玩家的认可，也一直受到大家的喜爱，游戏提供了很多到现在为止都在延用的ACT理念：多位角色可选、并且有其独特的武器以及魔法、组合攻击、法术技能的升级，可骑乘怪兽战斗等。游戏讲述了战士Ax Battler、使用炎之魔法的亚马逊女战士Tyris Flare和矮人Gilius Thunderhead一起打败了无恶不作的Death Bringer的故事。游戏曾在多部主机上推出过移植版本，本次登陆Xbox LIVE，在原作的系统基础上强化了声光效果，绝对能让新老玩家对这款当时红遍大街小巷的游戏再度着迷。游戏惟一的遗憾就是流程过短。



索尼克
Sonic The Hedgehog

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商	SEGA	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年7月11日

作为世界上跑的最快的刺猬，索尼克早已经是家喻户晓的游戏明星了，从一诞生就凭借其可爱的造型和不可比拟的速度风靡全球，让无数的玩家成了他的忠实爱好者。游戏初代一经推出便以其"狂奔"为主题的风格吸引了广大玩家，直到今日，索尼克仍然作为最受好评的游戏角色出现在世界各处。现在他来到了Xbox LIVE Arcade中，继续穿山越岭、东奔西跑。游戏的任务同样是要收集金环，并最终阻止蛋头博士的阴谋。虽然已经经过了十几个年头，但是所呈献的乐趣还是不减当年，大家不但可以再度操纵着索尼克进行冒险，还能享受到改良过的游戏场景表现。在2007年的XBLA排行榜，《索尼克》依然名列Arcade游戏前十位中。



超级魂斗罗
Super Contra

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Konami	类型	STG
游戏人数	1~2人	发售日	2007年7月25日

在1986年卷起动作射击旋风的《魂斗罗》之后的仅仅几个月，Konami就制作出了完全进化的《超级魂斗罗》。故事发生在2643年12月，一年前比尔和兰斯已经击退了异型"大红鹰"的威胁。然而"大红鹰"依旧没有放弃攻占地球的计划，此次他们攻占了一个军事基地并控制了整个军队，于是比尔和兰斯再度负起了拯救地球的任务。《超级魂斗罗》比之系列第一作在画面上的进化非常明显，不仅场景和任务刻画更加细腻，爆炸等效果也更加震撼。该作在很大程度上受到了电影《异型》的影响，游戏后期关卡中有不少的怪物与《异型》简直如出一辙。此次登陆XBLA的是街机版的完全移植，大家还可以通过LIVE与各地的玩家一起配合通关。



炸弹人 LIVE
Bomberman Live

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆



发行商	Hudson	类型	ACT
游戏人数	1~4人	发售日	2007年7月18日

《炸弹人》形象来自于Hudson的另一款经典游戏《淘金者》中敌人的设计，由此开创了一个不朽的系列，也已经在各大主机上推出超过了60种版本。本作不是复刻作品，而是全新的《炸弹人》，游戏承袭了系列作传统的可爱逗趣风格，全新制作了3D游戏画面。玩家需要控制炸弹人，在各式棋盘格迷宫中置放并引爆炸弹，来破坏障碍物、取得强化道具，并打败所有阻碍玩家去路的敌人。想必大家都晓得和《炸弹人》风格十分接近的一款网游《泡泡堂》是如何的火热吧，事实证明了"炸弹人LIKE"游戏线上对抗性的强劲与乐趣十足，本作可以让玩家通过LIVE进行8人的在线对战，并且还加入了角色创造模式，游戏提供了多种道具，玩家可以通过在战斗中得到的物品来为自己的炸弹人打扮一番，可以自订每个角色的头或帽子、脸部表情特征以及服装，创造出体现自己个性的炸弹人，在游戏提供全新的8个关卡中，面临来自世界各地的《炸弹人》高手的挑战，游戏还提供了丰富的对战规则设定，大家可以变换规则来寻找对战的更多乐趣。线上联赛将会持续进行，官方也会定期举办一些比赛，因此你可以与世界各地的好手竞赛，证明自己是《炸弹人》第一名。游戏在离线状态下也可以进行4位玩家与4位电脑对抗的混战。一起来乱丢炸弹，将所有的敌人全都轰烂吧！





银河飞将 竞技场
Wing Commander Arena

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	EA	类型	STG
游戏人数	1人	发售日	2007年7月25日

对不少玩家来说，《银河飞将》可能是个陌生的名字，但它的确是一款非常经典的科幻类太空作战游戏，已经有17年历史。如果你很怀念这款消失已久的游戏，就请下载它吧。本作是EA的第二款Arcade游戏，这款全新的《银河飞将 竞技场》中，玩家可以凭借能自由改装的战舰在浩瀚太空里尽情厮杀。游戏最多支持16人联网作战，有单人模式、多人组队模式、多人自由模式、多人决战模式等四种玩法，游戏内加入了18种舰艇，包括轰炸艇与轻、中型的战艇。另外还有小队战专用地图、公开地图，以及紧张刺激的对决地图。重制版画面十分华丽，炸弹和火雷是你最值得依赖的武器，除了能消灭敌人之外，还能让你拿高分、登上排行榜。



棋盘游戏
Spyglass Board Games

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Microsoft	类型	TAB
游戏人数	1~2人	发售日	2007年8月1日

棋类游戏一直是经常在线对抗的玩家的最爱。本作收录了几款历久不衰的棋盘类游戏，有西洋棋、西洋跳棋、非洲魔石与黑白棋，它们规则简单，易于上手，又充满了对抗性。玩家可以在Xbox LIVE上与其它爱好者一边聊天一边下棋，或是与电脑进行单挑对抗。同时本作利用Xbox LIVE Vision摄像头还可以创造自己的棋盘、棋子及影像特效。每种游戏都可以选择棋子的种类，除了一般的大理石棋子，还有岩石造型的棋子，或是毛茸茸的可爱棋子，完全体现了个性化。但是本作只有几种传统西洋棋，规则也略显单调，所以在玩法上给大家的选择较少，可能时间久了会让你略感枯燥。不过利用摄像头来和朋友聊天还是不错的。



功夫
Yie Ar Kung-Fu

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆



发行商	Konami	类型	FTG
游戏人数	1~2人	发售日	2007年7月18日

1985年于街机推出的《功夫》是第一款真正意义上的格斗游戏，并与《街头小子》并称为FTG始祖，方向键，指令键"P"、指令键"K"、必杀技、武器、体力槽等许多划时代的设定至今仍是格斗游戏制作的规范。游戏讲述了年轻的功夫小子与中国众强豪展开热斗，最终面对大师BRUCE。游戏中可以使用的必杀技种类非常丰富，玩家通过摇杆与两个攻击键的组合，就可以使出十六种类不同的"必杀技"来击败敌人。游戏中除了首关与最终关，其它面的高手都持有武器，具有各种攻击手段。自街机版获得成功后本作多次移植到家用机与掌机上。此次向Xbox LIVE的移植是街机的完全版，画面忠于原作，重新手绘的背景更是赏心悦目。



马拉松 杜兰达
Marathon: Durandal

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Microsoft Game Studios	类型	FPS
游戏人数	1~4人	发售日	2007年8月1日

可不要听名字就以为它是一款体育游戏。本作保有Bungie的射击游戏精髓，对Bungie而言是一个里程碑，也为日后的《光环》打下了坚实的基础。游戏讲述17年前，玩家在U.E.S.C的马拉松号上遭受皮佛人的突袭，却被一个神秘且具有人性的人工智能杜兰达唤醒，并被派去解开神秘的外星科技之谜。游戏在当年以高速的动作、空前的移动自由和令人惊呆的细致图形没有辜负人们的期望，全球的办公室网络都充斥着多人模式的《马拉松》比赛。而第二代——《马拉松 杜兰达》以更快的引擎、加强的图形和声音、完全的网络支持和多人模式场景等特性获得了广大玩家的喜爱，本作就是这款作品的完全移植，目前又在LIVE上掀起了对战高潮。



田径

Track & Field

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Konami	类型	SPG
游戏人数	1-4人	发售日	2007年8月8日

体育类游戏绝对是当今Konami主力游戏类型之一，尽管这一类型游戏在日本并没有多大影响力，但是在日益成长的欧美游戏市场却有着巨大的号召力。这款《田径》就是Konami体育游戏的鼻祖，也让奥运匹克精神首次在游戏界引发大热门。游戏中包括百米赛跑、跳远、标枪、铁饼、百米障碍赛以及跳高六项奥林匹克赛事。游戏的操作精髓就是拼命按键，要想取得胜利很重要的一点就是按键的速度要足够快。当然其中也不乏对于方向角度的精确控制等技术。该作将田径场上的激烈竞争带到了玩家身边。由于游戏对应二人对战，加之游戏本身的竞技性主题，本作将对战竞技推向了全新的高度，就让我们在Arcade上回顾这款当年的热血之作吧。



纽约街头滑板

Street Trace: NYC

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Gaia Industries	类型	RAC
游戏人数	1-4人	发售日	2007年8月22日



本作是一款充满未来感的快节奏街头竞速对战游戏，有九位街头滑板高手可选择，在六个场地进行比赛，当玩家操纵滑板向前飞奔时，会在地上留下一条条闪亮的轨迹。你可以从三个竞技场或是三条赛道中选择一个场地，与对手在滑板上比个高低。如果在金属赛道上使出磨板的技巧，就能占有优势，这时滑板会让一旁通过的玩家获得加速的能力，让落后的人从领先者的身边弹射开来。在竞赛与表演赛中，你可以升级滑板的引擎、加速器、护盾和跳跃能力；也可以将武器升级为雷射、地雷、蜂炮和火箭。在单人竞赛中有十八计时赛与五场冠军赛；多人游戏则分为四人分割画面进行对战，当中有四种竞技场模式。



旋转泡泡球2

Hexic2

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★★

发行商	Microsoft Game Studios	类型	PUZ
游戏人数	1-2人	发售日	2007年8月15日



由于《旋转泡泡球 HD》推出后大受欢迎，续作也乘胜追击，在2007年末再次让Xbox LIVE掀起了一股"旋转高潮"。游戏的玩法相当简单，却能让人欲罢不能。只要旋转三颗一组的魔法方块，让三组以上相同颜色的方块结合在一起；或是排出特定的组合，制造出特殊方块即可进行消除。不管你是想要消磨时间，或是想测试自己的反应能力，《旋转泡泡球2》都会是你最好的选择。虽然是续作，但是给玩家带来的却是全新的感受。本作加入了全新的特殊方块、不同的排列组合以及模式，就连熟悉前作的老手们也不见得能轻松过关，左右互推的对战模式也更加具有挑战性。本次以全3D的效果呈现，再加上炫丽的光线特效，画面更为华丽。



怒之铁拳2

Streets of Rage 2

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆

发行商	SEGA	类型	ACT
游戏人数	1-2人	发售日	2007年8月29日



《怒之铁拳2》在国内玩家群中有很高的人气，二代的画面并没有比一代强化多少，不过在打击手感、招数判定等比起当时最强的街机清版动作游戏都毫不逊色。《怒之铁拳2》继续前作的故事，当Adam被邪恶的X先生绑架之后，Axel和Blaze准备一起去营救他。续作新增了两个角色Adam的弟弟Skate以及肌肉男Max。像前作一样玩家需要一路打败街头的黑帮，使用各种武器和技巧冲向敌人的巢穴。本作并不是直接的移植自世嘉Genesis的经典。它包括了新的在线多人合作模式和多人的对战模式。并且还提供了"画面平滑优化"的选项，玩家可以根据自己的需要进行调节。本作的AI较高，难度比较大，也正因此才成为了经典之作。



海豚历险记

Ecco The Dolphin

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商	SEGA	类型	ACT
游戏人数	1人	发售日	2007年8月15日



可怕的暴风席卷了海豚Ecco一家，因此Ecco必须在深海中探索，才能找到他失散的家人。摆在海豚Ecco眼前的，将会是一连串冒险与探索。你要利用Ecco的声纳探测能力找出隐藏的洞穴，并解开神秘的水晶雕像。同时要小心那些饥肠辘辘的鲨鱼群。探索深海里的秘密、解救海豚家族，同时保护这个世界不要被漩涡所破坏。这世界的命运就落在你的身上了。本作是世嘉MD主机上的经典作品，在国内也有很多爱好者。游戏有超过25个大型深海关卡，暗藏着动作与解谜要素等你来克服。游戏中海豚在水中遨游及在水上跳跃的动作，都是根据真实海豚的动作来制作的，能够在LIVE上重温这款作品实在是非常温馨。



宇宙麒麟

Space Giraffe

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Llamasoft	类型	STG
游戏人数	1人	发售日	2007年8月22日

本作又叫《迷幻太空》，是《Llamatronand Tempest 2000》制作团队的另一款大作，有着优异的游戏画面以及100道攻击与策略并重、火光四射的游戏关卡。本作将音乐与游戏进行了完美的融合，玩家可以设定自己传入360中的音乐来作为游戏音乐来使用，并驾驶"宇宙麒麟"击毁敌人，在尾部也可以发射漂亮的炸弹来攻击后方的敌人。在游戏中将会有"力场"的存在，在"力场"开启的情况下，有跟踪功能的子弹将从两足发射，玩家可以利用它以更多元化的方式攻击敌人。只要只要你能使出特殊技巧，就能增加得分的优势；而收集到强力道具，就可以开启隐藏回合，并可在继续在每关中占有获得高分的优势。



超级口袋战士方块II Turbo高清混合版

Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★★

发行商	Capcom	类型	PUZ
游戏人数	1-4人	发售日	2007年8月29日



虽然是超级无敌大冷饭，可这丝毫不能抵挡它经典的魅力与超高的人气。《超级口袋战士方块》曾在多个主机平台上登场，红极一时。都是Capcom代表格斗角色可爱的Q版造型，配音到位，美工创意夸张有趣。当然最主要的其十分耐玩，并且规则简单容易上手，但变化无穷，玩家要不断爆破方块产生连锁攻击，将对手击败，不同的人可以运用不同的战术赢得胜利，这也是本作一大特色，不要以为一个方块类游戏在角色的选择上可以随便，按照游戏的设计，每一个角色都有他们自己独特的必杀"宝石阵形"，这个设计不仅增加了游戏的趣味，而且使游戏更加耐玩。《超级口袋战士方块II Turbo 高清混合版》是经典街机游戏的高清重制版，移植后的本作角色模型、背景、方块特效等部分进行了重新设计，除了忠实保留原作的特色以外，还同时增加了画廊鉴赏模式和《街霸》漫画集鉴赏模式，同时对应1080p高清晰显示和网络对战功能以及全球玩家成绩排名系统。游戏还增加了全新绘制的背景并强化宝石的3D动画效果。不过本作除了画面背景和宝石的动画效果比以前更加绚丽以外，在其他方面并没有太多进化。游戏的基本玩法与街机版完全一样，但对系统平衡和部分细节进行了调整，新增的X模式调整了方块掉落的形式以及造成的破坏，藉此让游戏的平衡性更佳。





饿狼传说特别版
FATAL FURY SPECIAL

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 SNK Playmore | 类型 FTG
游戏人数 1-2人 | 发售日 2007年9月5日



1993年的《饿狼传说特别版》是《饿狼2》的增强版，游戏并未有剧情方面的设定，而是以"纯粹格斗"为主，同时还增加了玩家可以选用的角色，连续技明显加强。本作还有一个话题就是SNK的同门格斗游戏《龙虎之拳》的"无敌之龙"坂崎良也会客串登场，作为实力极强的最终隐藏人物。本作在当时引起了很大轰动，画面整体来讲可以称得上非常出色，系统也更加完善，各方面良好的表现也表示着"《饿狼传说》系列"已经成为了SNK的看家作品。这款重现经典的游戏，不但保有原作的各项特色，游戏中还设有12种难度不一的成就等级，从最简单的毫发无伤打败对手，到最困难的连续在Xbox LIVE连赢十场，都十分值得挑战。



速度球2 暴力豪华版
Speedball 2: Brutal Deluxe

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Empire Interactive | 类型 SPG
游戏人数 1-2人 | 发售日 2007年10月17日

游戏故事设定为"在2326年，帮派间为了解决纷纷扰扰的冲突，成立了一个极度残暴的街头运动联盟，称之为"速度球(Speedball)"。只要能将球射入对方的目标区，你就是赢家。也就是说，规则在这里派不上用场，只有胜利才是一切。这项运动因此传遍大街小巷，但却也极度危险。十年过后，这项运动居然成为了一项国民运动，赞助商纷纷出资来成立职业球队，比赛也更加火爆。"游戏的基本规则有些像体育运动中的手球，只要将球打入对方的球网内就能够得分。游戏提供经典的2D版本，以及高画质的3D重制版，紧凑的动作与残暴的竞争丝毫不打折扣。玩家可以在单人游戏里一路过关斩将，也可以在LIVE进行一对一的对抗。



益智之迷 战神的挑战
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆

发行商 D3Publisher | 类型 PUZ
游戏人数 1-2人 | 发售日 2007年10月10日



把其他类型的游戏要素溶入RPG中已经是一个被滥用的手法了，但是你试过用连珠PUZ游戏的方式来玩RPG吗？本作是一款连珠类益智游戏，但却拥有类似RPG式的剧情，但是战斗却完全是以连珠游戏来完成。故事发生在一个名为Etheria的大陆上，玩家在游戏中扮演一位年轻的战士，目的是从邪恶的魔爪下拯救大陆。游戏里玩家需要控制自己的人物在各个村庄和城镇中打听情报、购买装备，而进入迷宫探索宝物和敌人等RPG的要素也包含在游戏中，与RPG游戏不同的是游戏的战斗全以连珠游戏进行，游戏的主要战斗形式是在一个8×8的格子内消除各个颜色的宝石，所不同的是有HP与MP槽的设定。



太空堡垒卡拉狄加
Battlestar Galactica

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Sierra | 类型 STG
游戏人数 1-4人 | 发售日 2007年10月24日

游戏改编自美国同名科幻电视剧，该剧最早的一部在1978年9月17日上映，讲述在宇宙中未知的地方有一个由12个人类殖民地组成的星际国家，人类为了方便制造了机器人Cylons为人类服务，但Cylons起来反抗人类，结果Cylons用核武器将殖民地的城市化为灰烬。太空堡垒卡拉狄加是惟一一艘幸存的航母，它在舰长Adama的指挥下带领几十艘各式各样的民船和近5万名幸存者逃离了殖民地的行星系统，开始了寻找人类的第13个殖民地"地球"的旅程。游戏分别提供了人类与外星人所用的太空船，你可以发动Galactica的保卫战或是扮演万恶的外星人来进行游戏。你必须驾驶各式太空船，并带领着其他队员，参加8人以内的太空战斗。



音乐爆破极限版
EVERY EXTEND EXTRA EXTREME

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆

发行商 Q ENTERTAINMENT | 类型 MUG
游戏人数 1人 | 发售日 2007年10月17日



《音乐爆破》是水口哲也的一款新概念游戏。游戏利用简单的空间和几何体却构造出一个绚丽多姿的音乐世界，让能人在灿烂的烟花中获得最纯朴的快感。每个按节奏跳动的核心爆炸一次来引发其他方块爆炸产生连锁。爆破掉一定数量方块后出现大方块BOSS。按屏幕下放连续出现的连锁数要求进行连锁爆破对BOSS造成一定伤害后过关。爆炸或者碰撞到其他方块、子弹的花都会减核心数，核心数或者时间变零后游戏结束。算准自我毁灭装置的时间，就能造成敌人连锁爆炸的现象，同时延长游戏的时间。本作共有五种游戏模式，玩家必须收集到额外的物品，才能自我引爆争取更多的分数。在"R4 The Revenge"模式是单纯的射击游戏，共分100个关卡。而"H4 Versus Live"模式则可以让你在Xbox LIVE上与其他玩家对战。另外你还可以在"S4 Wiz Ur Muzik"模式中加入存在X360硬盘中的音乐。缤纷、迷幻的电子配乐，加上疯狂的动作射击内容，就是本作的最大特色。这款游戏不仅有美妙的音乐，而且更会出现绚丽的光影效果连锁引起巨大爆破，色彩"出奇"艳丽，背静更是无可挑剔，方块爆炸发出的各种音效组合在一起经过游戏自己的节奏处理和背景音乐完美融合。迷幻般的视觉效果加玩到无法罢手的内容会令你大呼过瘾，游戏上手虽稍显困难，但之后你绝对会得到意想不到的感受。





变异风暴 帝国
Mutant Storm Empire

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Pom Pom Games | 类型 STG
游戏人数 1-2人 | 发售日 2007年10月31日

英国开发商Pom Pom Games推出的射击游戏，游戏中包含了几十个充满迷幻色彩的3D关卡，你需要不断击退来犯的机器人大军、打倒占据水底的怪物、粉碎成群的UFO，并且打倒万恶的魔王们。《变异风暴》玩起来类似于纵版射击游戏，画面绚丽，而且提供了自适应难度。在本作，玩家依然可以发挥极致的爆破艺术"Blastikkidoo"，是前作《变异风暴 重装上阵》挑战的加强版。本作共由4大关卡、16个小关卡组成，玩家需要面对一大群机器人、成堆的UFO以及数量众多的敌方BOSS，同时支持线下和线上两种协同作战的方式。可以说这是一趟无尽的冒险，你必须穿梭在广阔而多变的世界中，采取单打独斗或是与好友双人合作的方式来对付敌人。



填字迷题
Word Puzzle

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Microsoft Game Studios | 类型 PUZ
游戏人数 1-2人 | 发售日 2007年11月7日

填字游戏一直在欧美大行其道，几乎已经成为一种文化，因为都是英语迷题，所以本游戏适合英语基础较好的玩家，对欧美玩家来说更能得心应手。除了保有原始经典的填字精髓，还加入了连段攻击、文字炸弹、立体的3D棋盘、成就，以及与其他玩家互动模式等内容，保证你玩得更过瘾。游戏共分成五种模式，并提供不断更新的文字包供玩家下载。增加了文字炸弹、扰乱对手的道具卡、立体棋盘及其他游戏效果，让游戏更加新奇有趣。游戏分成传统的自由模式、可使用连段攻击的街机模式、单机合作的"Local Battle"、支持4人线上同乐的"Live Multiplayer"，以及需要拆解文字炸弹的生存模式。



置换魔球
Switchball

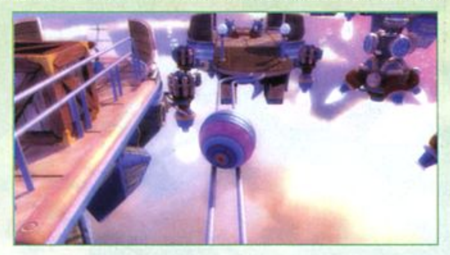
购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆

发行商 Sierra 类型 PUZ
游戏人数 1人 发售日 2007年11月7日



在游戏中玩家需要控制一颗变动不定的球，然后在半空中沿着迂回的迷宫持续前进。游戏以惊人的3D环境为背景，包括蓝天、冰雪和洞窟等，并且以真实的物理特性为游戏基础。玩家可以自由在各个难关中操纵球的走向，并且克服路上的重重障碍与陷阱。在路程中还可将球变形，例如沉重的金属球、超强的威力球或是能飘浮的空气球，藉此快速通过每个特殊区域。游戏拥有庞大的游戏场景，复杂的立体空间完全由真实的物理引擎构建，不仅有着良好的柔软和延展性，同时在同类游戏中的画面表现也达到了最新的高度。在游戏中有各种图形和中文提示，你完全不用担心游戏中会遇到操作的障碍。自从知名游戏《仓鼠球》和《平衡球》发布以来，以控制滚动球体，挑战复杂关卡的游戏受到了大家的热烈欢迎。但是这类也是休闲游戏领域中开发难度最高的游戏。当《疯狂魔球(Crazyball)》发展到0.4版时，制作组放弃了原来的游戏引擎，开始制作现在的《置换魔球(Switchball)》。新引擎的柔软和延展性，使得《置换魔球》的游戏性能超越了之前的同类游戏，比之经典的《平衡球》，画面更为出色，玩法更为有趣和自由。确切的说这是一款动作解谜游戏，动作考验你灵敏的操作和反应，解谜方面则设计了很多有趣的迷题和合理的推理来让你发挥创造力和想象力。





水世界
Undertow

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆

发行商 Chair Entertainment Group 类型 ACT
游戏人数 1–2人 发售日 2007年11月21日



游戏背景为地球因温室效应使得大部分地表被水淹没，在淹没的海底世界中，拥有各种奇幻的影像，玩家将在游戏中扮演深海鱼人族。随着地表上的人类移居到海底，深海资源的争夺不断加剧，一场海底争霸就此展开。由于Arcade游戏受到最大容量限制150MB的约束，因此一些游戏理想的光影效果无法体现出来，本作采用了"虚幻3引擎"，不论画面表现还是在水面的效果、光影的折射都达到了Arcade游戏的顶点，据开发小组人员表示此款游戏就是希望能呈现给玩家完美的影响效果而开发的，要打造一个逼真的海底世界，高水准画面和水底的视觉风格搭配得十分完美。游戏的节奏相当快，简单快感、数不尽的的高速射击战斗让你应接不暇。



阿卡迪安勇士
Arkadian Warriors

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Sierra 类型 A·RPG
游戏人数 1–2人 发售日 2007年12月12日

这是一款"暗黑破坏神LIKE"的游戏，玩家可以选择士兵、弓箭手或女魔法师三大职业来执行拯救阿卡迪安的任务。途中需要横越危险的地牢、对抗成群恐怖的敌人，以及与拥有怪力的魔王们对决。每一位战士都拥有特殊的格斗技以及变身的能力， 主角在地下城里冒险时可以变成凤凰、狮子或龙，藉此增加攻击敌人的威力。随着游戏进行，玩家可以持续强化战士们的技巧，并收集各种强力魔法、致命武器以及更有效的防御道具。玩家将不会在同样的地牢场景中进行游戏。玩家可以和好友利用单机过关，或是上线一起合作击败最终BOSS蛇发女。游戏色彩饱满，较之《暗黑破坏神》更充满一些童话味道，角色甚至可以用可爱来形容。



滚滚史瑞克
Shrek-n-Roll

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Activision 类型 PUZ
游戏人数 1–2人 发售日 2007年11月14日



在游戏中玩家可以操纵《怪物史瑞克》电影中的菲奥娜、驴子或是穿长靴的猫等24名角色，在16个富有挑战性的迷宫关卡里穿行，一开始玩家会在乌斯特郡学院，然后前往海盗船、拜访史瑞克的沼泽，最后冒险前往邪恶皇后的城堡。需要两个角色分别转动手中的辘辘来保持杠杆的平衡，并让其逐步上升，以此沿路吃到各种奖励品来加分。从讲话像连珠炮的驴子到剑术高超的鞋猫剑客，所有的动画、对话和环境，处处都生动地呈现了史瑞克式幽默。更有单人任务和双人挑战两种模式可选。你可以在单人游戏模式中考验自己的技巧，也可以在对战模式中挑战他人、在合作模式中与亲友一起闯关，是一款适合多人同乐的游戏。



爆冲赛车
GripShift

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Sidhe Interactive 类型 RAC
游戏人数 1–2人 发售日 2007年12月12日



这是一款趣味竞速游戏，结合了高空赛车以及特技飞车的要素。在游戏中玩家有6名角色可以选择，并且汽车也是可以改装的，玩家驾驶着汽车在道路上收集能量强化物，同时避开陷阱在限定时间内超越对手。游戏中有很多隐藏赛道和奖励，每个赛道都有多条路线、各种捷径、跳跃点和能量强化物供玩家探索，并有许多隐藏赛道与额外奖励。游戏中共有120个关卡可以选择，分为4个主题世界，分别为沙漠、丛林、寒冰和恐怖主题。玩家还可以通过内建的赛道编辑器自己设计赛道，通过Xbox LIVE与其他玩家共享。游戏采用了全新的物理引擎和控制系统，玩家可以驾车飞跳。同时本作的竞赛模式中有多达25条高速赛道供你与朋友对战。



直捣地心
Screwjumper

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 THQ 类型 ACT
游戏人数 1–2人 发售日 2007年11月14日



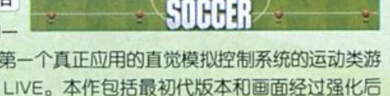
在本作玩家需要控制主人公Screwjumper、联盟主席Skruli、热爱刺激的Filch、难以捉摸的Zyree、冷漠的Xoona、疯狂的Ula，以及神秘的Zomar直接跃入混沌的地底世界中，并且摧毁外星人的20个矿坑的采矿设备，将他们赶回老家。在直线坠落的途中，你会因为重力加速度而逐渐提升破坏力，所以要多加利用此能力来破坏途中的所有建筑。途中还需要善用炸药来解决危害物，以及分值高的目标。游戏的画面表现相当出色，玩家们可以极快的速度跃过数个物件，然后进行连锁大破坏。游戏提供四种单人游戏模式供玩家冒险，包括破坏赛(Destruction)、竞速赛(Race)、计时赛(Time Trial)和积分赛(Score)。



感官足球世界
Sensible World of Soccer

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★☆☆☆☆

发行商 Codemasters 类型 SPG
游戏人数 1–2人 发售日 2007年12月19日



《感官足球世界》是1994年推出的一款足球游戏，在当时极为火爆，也是第一个真正应用的直觉模拟控制系统的运动类游戏，本次经过画面强化后登陆Xbox LIVE。本作包括最初代版本和画面经过强化后的重制版，有超过50个国际足球队供玩家选择，单人游戏技巧达800个。玩家还可以定制多种赛制，如友谊赛、杯赛及联赛等，并执行整个赛季的球队管理工作。游戏中还会出现黄牌、红牌、受伤等判罚过程，踢球动作快速流畅，让人感受真实比赛的火热刺激。不过毕竟是上一代理念的足球游戏，球场上的俯视角操作可能让很多玩家都感到不适应，触球等感觉也比较简单，但作为一个休闲类游戏，能重温一下过去足矣。





《皇牌空战6 解放的战火》

次世代的《皇牌空战》就应当这么华丽，漫天飞舞的战斗机群，地面炮台将炮弹如雨水般射向空中。远处不知是哪方的飞机被炮火击中，一团火光之后，被轰碎的飞机残骸呼啸着在你的耳边飞过。没错，正如你在海报中所看到的，游戏实际运行起来就是这么酷，比前作多了数倍的作战单元会让你体验从未经历过的空战感觉。

CALL OF DUTY 4®
MODERN WARFARE™

文 十六夜　美编 anubis

使命召唤 4：现代战争		Activision/Infinity Ward	主视角射击
X360	Call of duty4：Modern Warfare		美版
	2007 年 11 月 5 日	1–16 人	59.99 美元
	无对用周边		对应玩家年龄：17 岁以上



基本操作 Controls	
左摇杆	控制移动
右摇杆	瞄准心移动
RT键	攻击
LT键	瞄准模式
LB键	散光弹
RB键	手雷
X键	上弹/取物品
Y键	切换武器
A键	跳跃/翻越障碍
B键	切换站立/下蹲/匍匐姿态
Start	任务菜单
十字键↓	调出C4控制按钮，LT键抛出C4炸弹，RT遥控引爆，遥控引爆有一定范围
十字键→	调出M18定向地雷，按下RT进行地雷放置
十字键←	可调用枪械的榴弹发射器
十字键↑	夜视仪

1 准心

游戏中枪械的准心只有在玩家处于静止状态时才会显示出最精确的范围，而随着玩家的移动准心的范围会逐渐扩大，最后消失。不同的武器在射击时枪口位置会出现偏离，因此射击的精准度并不会很高——基本上连射性能越好的武器，偏离情况就越明显。因此建议大家在攻击远距离目标的时候按LT键进入瞄准模式。

2 手榴弹提示

用于提示玩家附近有即将爆炸的手榴弹。箭头标示手榴弹的大致位置，而离玩家越近手榴弹提示越清晰。手榴弹会无差别地对敌我造成伤害，但可以利用掩体躲避。而如果离手榴弹很近则会出现手状图标提示玩家捡起手榴弹，之后再按RB键就能将回去。本作中手榴弹的威力相当高，即便是简单难度下玩家被炸中后依然有可能直接死亡。

3 任务罗盘

这里会利用黄色的圆圈图标显示出玩家需要完成任务的大致位置，图标下面的数字表示任务地点与玩家间的直线距离。

4 伤害标识

当玩家被敌人击中时便会在屏幕上显示出红色箭头状的伤害标识。伤害标识的箭头方向表示伤害来源的大体位置，而箭头的颜色越深表示造成的伤害越大。

5 附加装备

这里显示了玩家可以使用的附加装备，依次为枪榴弹、夜视仪、召唤直升机和C4炸弹。游戏中玩家可以通过十字键选择附加装备，而装备图标下面的数字表示弹药剩余量或使用次数。

6 武器弹药与手雷数量

显示当前玩家手中武器的弹夹弹药量/最大载弹量。游戏中玩家能够装备两把武器，Y键用于切换手中武器。弹夹中没有子弹时便需要上弹，如果在上弹过程中玩家作出更换枪械、跑动等动作就会终止上弹。

7 动作键提示

当玩家装备武器的弹药量过低、遇到可跨越的障碍、身边有能够替换的武器或是有能够操作的装备时就会在屏幕上出现按键提示。

全30台电脑收集

收集电脑除了解开成就外还能够开启单人模式中的各种特效，只要完成任意难的游戏，就能够在单机模式中随时按暂停键，通过Option选择中的CHEAT开启。

名称	效果	开启方法
COD Noir	游戏画面变为黑白	收集2台以上电脑
Photo-Negative	游戏画面变为底片效果	收集4台以上电脑
Super Contrast	提高游戏画面的对比度	收集6台以上电脑
Ragtime Warfare	效果为游戏进行速度变为170%，同时画面变成老电影效果并配有默片风格的音乐	收集8台以上电脑
Cluster Bombs	手雷在爆炸后会在周围产生五个手雷并同时爆炸	收集10台以上电脑
A bad Year	杀死敌人后尸体会变成很多轮胎四散	收集15台以上电脑
Slow-Mo Ability	效果为减慢游戏速度，可以通过按下右摇杆随时开启或关闭	收集20台以上电脑
Infinite Ammo	武器无限弹药且无需上弹	收集全部30台电脑

Prologue Crew Expendable（2个）	
1	任务一开始突入船舱后，会看到一名喝醉的敌人，他身旁的房间还有两个敌人正在睡觉，电脑就在门旁的桌子上。另外，这里也是获得成就"Three of a Kind"的理想地点。
2	途径甲板进入另一侧的船舱，在第一个货舱楼梯的旁边——进入时队友会使用闪光弹。
Black Out（2个）	
3	任务的一开始，在前方左侧能够看到两个敌人，而他们旁边的屋子里还有两个，而电脑就在小屋一进门的右边桌子上。
4	从电站降下并结束这里的战斗后，玩家会来到一座单独的建筑物。人质就在二楼，而电脑就在人质所在房间对面的浴室里。
Charlie Don't Surf（3个）	
5	任务开始后进入第一幢建筑物，在第一次遭遇敌人的房间左侧还有个小房间(里面有2名敌人)，电脑就在房间里面的桌子上。
6	从第一幢建筑物出来后会，在城镇中心会发生遭遇战，此时沿着右侧一直向北走，会遭到来自东北角建筑物上敌人的狙击，电脑就在狙击手所在位置的二楼。
7	遭遇战后玩家在横贯小镇的公路上会遇到搭载着机枪的卡车，对面右侧建筑物上有大量的敌人，而电脑也在那里。
The Bog（2个）	
8	协助友军清扫完第一幢大楼后，同伴会开启走廊上原本锁住的一个房间，电脑就在进门后的右侧。
9	摧毁敌人的坦克后，玩家随同伴穿越铁丝网进入街道，在连续两个左转后玩家能够在左侧看到一个冰箱，到达冰箱的位置向左转会看到墙角处堆放着不少箱子，电脑就在箱子的另一侧地面上。
The Hunted（2个）	
10	被敌人发现进入农舍结束战斗后，玩家在农舍出口的对面能够看到一个有自动贩卖机的仓库，电脑就在里面。
11	在本关的最后，玩家的目标是突入远处的仓库用导弹击落空中的直升机，电脑就在仓库与废墟之间的战壕里。

War Pig（3个）	
12	坦克左转进入巷战后，电脑在道路右侧的建筑物二层。注意，通往二层的楼梯是在建筑物外面的。
13	拿到第12个电脑后，下一个电脑位于对面建筑物(底层是洗衣店)的二层。
14	在战斗的后期(敌人T-72坦克出现之前)，玩家要强行穿越被敌人机枪掩体封锁的小路，电脑就在敌人所在建筑物的二层。
Shock and Awe中（2个）	
15	从直升机下来后，玩家会与友军在一幢建筑物的二楼会合，电脑就位于左前方角落的地面上。
16	与友军会合后，攻占战场右侧的建筑物，电脑就在二层壁橱的地上。
Safehouse（2个）	
17	任务一开始，玩家会看到屋外有卫星接收天线(教堂旁边)的房屋，电脑就在二层。
18	位于地图中间位置能够看到一个水塔，紧挨着水塔有一个一层是餐馆的建筑物，电脑就在其中一个桌子上。
All Gillied Up（3个）	
19	在同伴的带领下进入废弃的教堂，在出口的旁边有一个梯子能够上到阁楼，电脑就在这里。
20	穿越有着大量废弃集装箱的区域时，同伴会"嘘"的一声让玩家停住，他面朝的地方有3名敌人，而电脑就在他们中间——从另一侧靠近，慢慢爬过去能够在不惊动敌人的情况下拿到电脑。
21	结束了由卡车下面潜行后，同伴会提示玩家远处楼上有狙击手。干掉狙击手沿楼梯上去(要跳到对面的楼梯)，在最顶层的房间中能够找到电脑。
One Shot, One Kill（2个）	
22	背着受伤的同伴进入大楼，干掉狗和几个敌人后在离开大楼时能够在门口的右侧看到楼梯，沿楼梯来到顶层房间就能发现电脑。
23	在本关的最后，玩家要与同伴一边消灭涌来的敌人，一边等待友军的救援。当敌人的直升机带着增援出现后，位于同伴位置1点方向的小巷中，之前关着的门会被增援的敌人打开，电脑就在里面。需要注意的是，如果玩家靠得过近，门是不会开启的。
Sins of the Father（2个）	
24	任务一开始玩家要攻占前方的餐馆，电脑就在餐馆一进门左侧的桌子上。需要注意的是全灭敌人一段时间后会进入下一情节，因此一定要要抓紧时间。
25	开始追赶目标后，玩家会来到小巷中的停车场，电脑就在停车场右侧的建筑物中，建议大家在路口选择右转直接绕到建筑物的楼梯处。
Ultimatum（1个）	
26	摧毁电塔后，玩家随同伴进入敌人基地。在第一次遭遇战，正面仓库右侧房间里就能找到电脑。
All In（2个）	
27	进入敌人基地后玩家会先摧毁一辆装甲车，而随后的目标就是进入导弹发射场。在发射场大门旁的建筑物上有着大量敌人，而电脑就在它的后面小巷尽头。
28	进入发射场后沿着右侧道路前进，电脑就在导弹发射车旁边的仓库地上。
No Fighting in the War Room（2个）	
29	走出浴室后，左转会在通道中发生遭遇战，而在第二次遭遇战时通道左侧有个昏暗的会议室，电脑就在桌子上。
30	利用C4炸开缺口进入发射控制室，电脑就在对面会议室的桌子上。因为任务有时间限制，因此建议大家先消灭敌人、输入密码后再开始寻找。

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

成就	获得方法	点数
Earn a Winged Dagger	任意难度下完成F.N.G	20
Make the Jump	任意难度下完成Crew Expendable	20
Dancing in the Dark	任意难度下完成Blackout	20
Save the Bacon	任意难度下完成The Bog	20
Death From Above	任意难度下完成Death from Above	20
Wrong Number	任意难度下完成Safehouse	20
Piggyback Ride	任意难度下完成One Shot, One Kill	20
Desperate Measures	任意难度下完成The Sins of The Father	20
Win the War	任意难度下完成故事模式	40
Deep and Hard	大兵或老兵难度下完成故事模式	90
The Package	老兵难度下完成Crew Expendable	40
The Rescue	老兵难度下完成Blackout	40
The Search	老兵难度下完成Charlie Don't Surf	40
The Bog	老兵难度下完成The Bog和War Pig	40
The Escape	老兵难度下完成Hunted和Death from Above	40
The First Horseman	老兵难度下完成Shock and Awe	40
The Second Horseman	老兵难度下完成Safehouse	40
The Shot	老兵难度下完成All Ghillied Up和One Shot, One Kill	40
The Third Horseman	老兵难度下完成Heat和The Sins of the Father	40
The Ultimatum	老兵难度下完成Ultimatum、All In和No Fighting in the War Room	40
The Fourth Horseman	老兵难度下完成Game Over	40
Mile High Club	老兵难度下完成隐藏关	20
Look Sharp	找到15个笔记本电脑	20
Eyes and Ears	找到30个笔记本电脑	20
Down Boy Down	被狗扑倒后生存下来	20
Rescue Roycewicz	在"The Bog"中救出Pvt. Roycewicz(注解1)	20
Your Show Sucks	在"Charlie Dont't Surf"中摧毁所有放映行刑画面的电视(注解2)	20
Straight Flush	在"Death From Above"中一次攻击杀死5名以上敌人	20
Daredevil	单机模式中用闪光弹成功闪到敌人并将其杀死	10
Roadkill	单机模式中利用汽车爆炸杀死2名以上敌人	10
Bird on the Ground	单机模式中用RPG击落1架直升机(注解3)	20
Four of a Kind	单机模式中连续用爆头杀死4名敌人	20
Three of a Kind	单机模式中连续用刀杀死3名敌人	10
Man of the People	在"Hunted"中救出农夫(注解4)	10
New Squadron Record	在训练关将成绩提升到20秒之内	20
Ghillies In The Mist	完成"All Ghillied Up"并从没有被敌人发现	20
No Rest for the Weary	用刀杀死一个奄奄一息的敌人	10

●1：当玩家进入已成废墟的大楼时，Pvt. Roycewicz会在楼梯的拐角处遭到敌人袭击，在他被杀死前干掉敌人就能获得成就。

●2：比较容易漏掉的电视：在清扫完第一幢建筑物后玩家会进入巷战，而这里战场的东南角有一幢房屋的楼顶有台电视(标志是上面有个狙击手)，进入下个街区时敌人的吉普车会停在道路中间，而它右边的房屋上也有台电视。

●3：推荐在"Heat"完成。本关开始时玩家在教堂的阁楼上能够获得大量RPG，而在随后的撤退中敌人会派来直升机并将下增援，这时敌人的直升机是静止不动的，玩家可以很轻松地拿到成就。

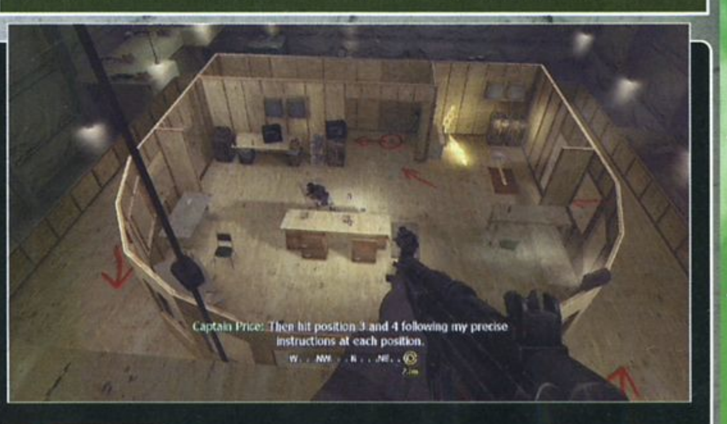
●4：离开失事地点进入农舍，会看到窗外敌人正在威胁农夫，等到同伴下达攻击命令后杀死正在盘问的敌人就能够获得成就。

Prologue 序幕 F.N.G



游戏一开始，玩家需要根据指令完成一系列的新兵训练。首先要走到面前的桌子旁按X键拿起G36C步枪，接下来走到右侧的射击场，站到1号射击位置，此时会有指令让玩家攻击眼前的标靶，命中后出现选项询问玩家是否调整当前操作(也就是问是否对调Y轴方向)。接下来便是正式的射击训练，首先用RT直接射击标靶，之后先出现的标靶前会有木板遮挡视线，不过木板很容易被击穿。接下来要完成速射训练——本作同样提供了自动瞄准功能——玩家每次按下LT进入瞄准模式后系统都会提供一定程度的瞄准修正，只要按下一次LT，准心就会自动切换到附近的目标，只要利用这一点有节奏地按LT就能快速完成训练。接下来是回到位置1拿取桌上的手枪并练习用Y键切换武器。最后是来到位置3，按下RS摇杆砍碎桌子上的西瓜。

完成以上训练后出门向右前往远处的仓库，在那里玩家要接受CQB的测试。整个CQB分为6个区域，玩家需要以最快速度从区域1一直清扫到区域6，不能漏掉一个敌人。游戏中显示制作公司IW的记录是15.1秒，目前世界记录是11.6秒，不过无论什么成绩都不会影响流程的进行。与系列以往不同，本作会根据完成CQB的时间推荐玩家一个适合的游戏难度。游戏共有Recruit(新兵)、Regular(正规军)、Hardened(大兵)、Veteran(老兵)4种难度，建议大家初次选择Regular难度。

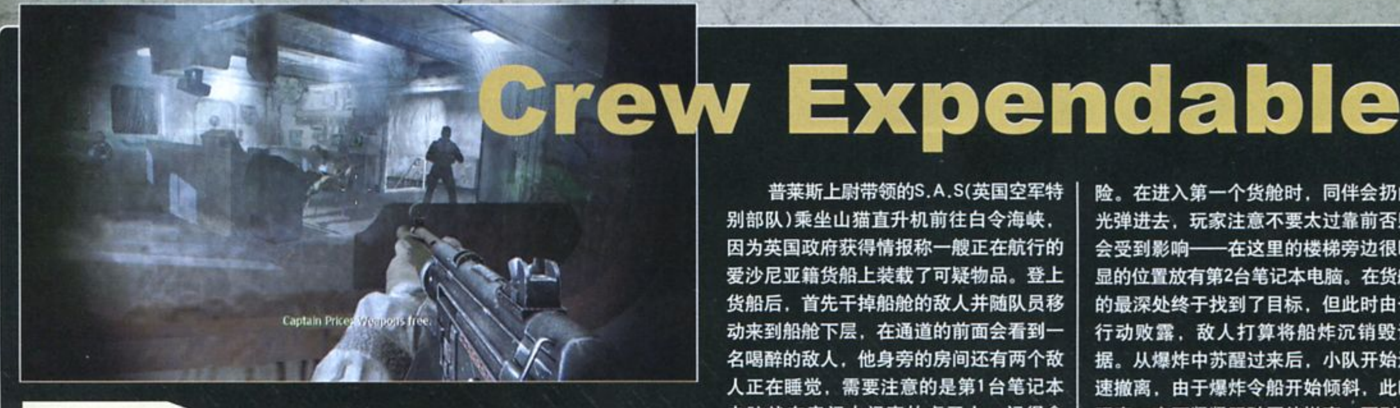




名词解释：CQB

对于所有的军队和特种部队来说，最让他们头痛的就是狭窄空间内的CQB(室内近接战，Close Quarters Battle)战斗，因为在狭窄的的空间里面有严阵以待的敌人、有狙击手和其他种种的危险。要实施一次成功的反恐怖战斗，必须要有一支经过良好训练的队伍来应付。

Crew Expendable



老兵建议

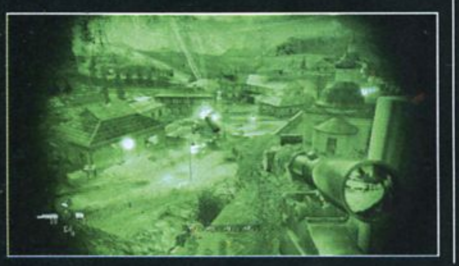
本关总体来说难度并不高，仅靠同伴的实力就已经足以对付全部的敌人，因此玩家完全可以跟在小队后面做一些后方支援的事情——比如扔一扔手榴弹，或是帮队友补上一枪什么的。在货舱部分千万记住不要单独行动，尽量跟随队友一同推进，如果遇到场面突然变得混乱，一定要冷静地寻找安全的角落暂时隐蔽，因为很快就会传来同伴搞定的信息。

普莱斯上尉带领的S.A.S(英国空军特别部队)乘坐山猫直升机前往白令海峡，因为英国政府获得情报称一艘正在航行的爱沙尼亚籍货船上装载了可疑物品。登上货船后，首先干掉船舱的敌人并随队员移动来到船舱下层，在通道的前面会看到一名喝醉的敌人，他身旁的房间还有两个敌人正在睡觉，需要注意的是第1台笔记本电脑就在房间内门旁的桌子上，记得拿取。另外，这里也是获得成就"Three of a Kind"的理想地点。甲板的战斗并不激烈，只有在最后敌人的火力会稍稍强一些，不过很快就被我方的直升机压住了。进入后方船舱后，小队直奔货舱，这里总共要途经2个长方形货舱，而敌人不仅多而且经常隐藏在集装箱后面，单独行动非常危险。在进入第一个货舱时，同伴会扔闪光弹进去，玩家注意不要太过靠前否则会受到影响——在这里的楼梯旁边很明显的位置放有第2台笔记本电脑。在货舱的最深处终于找到了目标，但此时由于行动败露，敌人打算将船炸沉销毁证据。从爆炸中苏醒过来后，小队开始迅速撤离，由于爆炸令船开始倾斜，此时玩家一定要紧紧跟随同伴撤离，否则很有可能在混乱的船舱中迷失方向。随着时间的经过，船的倾斜角度也越来越明显，这时建议玩家将摇杆推向斜上，这样就能保证角色始终是朝正面前进。跑出船舱后还有一段路程就能看到接应的直升机，在最后千万不要忘记按A键跳上直升机。

ACT1.1 Blackout

伊莫拉·扎科夫同时在俄罗斯发动了内战，作为关键人物尼克莱(Nikolai)被关押在高加索山脉某地，再过3小时他将被处决——事不宜迟，玩家现在要跟随普莱斯上尉一同在夜幕的掩护下执行本次救援行动。初期虽然包括玩家在内救援小队只有3人，但在夜视仪、消音器以及狙击步枪的帮助下驻守在外围的敌人很快就都再也站不起来了，需要注意的是在任务的一开始，前方左侧能够看到两个敌人，而他们旁边的屋子里还有两个，第3台笔记本电脑就在小屋一进门的右边桌子上(位置1)。干掉屋外的守卫兵后在空场与俄罗斯政府军卡马诺夫中士(Kamarov)及其指挥的小队会合(位置2)，玩家的任务就是登上小山，在高处狙击下方敌人掩护小队其他成员的突击(位置3)。山下的小镇里部署有大量的敌人，而最开始玩家需要尽快干掉左侧民房窗口前的两个重机枪兵——其中一个需要利用穿墙才能打到。随着小队的正式突入，玩家的下一个任务是沿山路前往小镇的后方，从山顶小屋出来后，在电站前面会遇到大量敌人(位置4)，将总共两批敌人全消灭后玩家要在悬崖边干掉下方严守的敌人，由于对方不会攻击玩家所在位置，因此大家可以慢慢瞄准。跟随卡马诺夫来到电站并从悬崖滑下，此时在农场会发生第一次遭遇战(位置5)，建议大家沿着左侧快速进入民宅，避免在外面被交叉火力攻击，不过需要注意的是房间里几乎都有敌人，大家千万不要贸然冲进去送死。结束了这里的战斗后，沿着道路前进就会来到一幢单独的民居前(位置6)，切断楼房的电源后装备夜视仪悄悄潜入，干掉1层的敌人后前往2楼。2层的抵抗也相当薄弱，只有藏在人质所在房间内的敌人会威胁到玩家。除此之外第4台笔记本电脑就在人质所在房间对面的浴室里，千万不要忘记了。







与卡马诺夫友军会合并完成第一次狙击支援任务后，玩家在前往电站途中会与敌人的增援遭遇。这里建议大家选择位于最后方的岩石作为掩体，当全灭第一批敌人后，玩家先向前方的小屋跑，当看到对面出现第二批敌人后马上返回刚才的位置继续狙击，就能安全通过这里。

ACT1.2 Charlie Don't Surf

美国已经打探到政变军头目阿萨德很可能躲藏在该国市区内的某一建筑内，为此特别发动了突袭行动，而玩家就与大部队一同搭乘直升机低空飞往市区，进入战斗。任务已开始玩家要迅速赶往地图所示的恐怖分子训练基地(位置1)，要注意的是，进入建筑物的地下室后，在第一次遭遇敌人的房间左侧还有个小房间，里面除了有2名敌人之外还有第5台笔记本电脑。在地下室的长桌上放有各种枪械以及大量弹药，建议大家将初期配备的手枪换成SVD，这样在后面的战斗中会比较有利。将这里的敌人全部消灭后，玩家从另一侧离开回到市区的街道上，此时需要赶往中心区域的主战场支援大部队。敌人虽然主要是从正前方的道路上出现，但右侧的小巷中也会埋伏着不少敌人，因此在战斗时一定要同时注意两个方向。建议大家沿着小巷向市区的东北方向移动，在这一区域的最东北角有一个二层建筑物(位置2)，上面除了有敌人的狙击兵之外还有第6台笔记本电脑。通过市区的主干道时会与敌人的吉普车遭遇，建议在安全地区狙击掉车后的重机枪手，减少友军伤亡。是否干掉驾驶员并不会对战斗造成影响，如果玩家没有管他的话吉普车会在主路上转一圈后停在对面街道的正中间。除了敌人的增援会继续由对面出现外，吉普车右侧的民房上还有大量的敌人(位置3)，不过几颗手榴弹就能够搞定，而第7台电脑就是在2层。经过激烈的巷战，玩家终于来到本次作战最后的目的地——电视台(位置4)，1层敌人的抵抗非常猛烈，尤其是办公室的战斗玩家一定要稳扎稳打，时刻注意周围的环境。把电视台一楼的敌人全部干掉就可以跟随部队破门前往二楼，不过最终还是没能抓到目标阿萨德。需要注意的是，除了在战斗中记得收集3台笔记本电脑外，“Your Show Sucks”这一成就需要在本关完成，需要破坏的电视除了在电视台有大量之外，位置1、位置2以及位置3也都有，大家一定要多留意。





进入电视台大楼后在主办公室的战斗是本关的难点。玩家在进入办公室后首先应该贴左侧墙壁寻找掩体，并第一时间干掉二楼的敌人。当敌人发射第一枚RPG后会到来大量敌人援军，此时玩家应该尽量减少敌人的数量，保证自己右侧的区域基本处于我方控制——普通办公桌的材料是无法阻挡子弹贯穿，利用这一点玩家可以轻松干掉那些已经跑到办公室中央的敌人。攻占并控制住几个小办公室是本战的关键，手雷、榴弹的使用可以帮助玩家更好地达成这一目的。进入小办公室后玩家需要做的就是自保，等待友军跟上，当已经有足够的友军到来并开始对对屋外火力压制时，玩家再向下一个办公室推进。

ACT1.3 The Bog



为了捣毁阿萨德政权，美军分兵几路向这个中东小国的腹地进军。战斗转为城市战之后，美军的一辆M1A2主战坦克遭到敌人围攻，玩家现在仍然扮演保罗·杰克逊中士与队友一同前往救援。由于敌人早已做好准备，因此本关刚刚开始玩家就要面对来自前方密集的火力压制。道路前方的大楼虽然已经成为废墟，但残垣断壁还是给敌人提供了非常理想的掩护，而暴露在空旷场所中的玩家则处境非常不利，因此大家不要在楼外与敌人过多地纠缠，尽快沿道路进入敌人所在的楼房(位置1)。要注意的是当玩家进入已成废墟的大楼时，Pvt. Roycewicz会在楼梯的拐角处遭到敌人袭击，在他被杀死前干掉敌人就能获得成就"Rescue Roycewicz"。大楼内的敌人因为都非常专注地朝楼外射击，因此并不会察觉到玩家的出现，快速清理楼层后玩家接到指示要求压制住对面敌人一段时间，好在这里有一挺重机枪可以用到，另外，墙角还有SVD和弹药。完成这里的战斗后先不要急着离开大楼，因为同伴会踹开走廊上原本锁住的一个房间，第8台电脑就在进门后的右侧。离开大楼在停车场(位置2)玩家会遇到敌人疯狂的袭击，建议正面战斗就交给队友负责，玩家从左侧的街道前进进行包抄——这里沿途停有不少汽车，玩家可以将其击爆从而快速消灭附近的敌人，不过自己一定要及时隐蔽，而且更要注意不能误伤到友军。消灭一定数量的敌人后对面桥上会出现敌人的坦克增援，停车场中会有战友留下FGM-148"标枪"单兵智能导弹，利用导弹逐个锁定并摧毁目标就能结束这一区域的战斗。摧毁敌人的坦克后，玩家随同伴穿越铁丝网进入街道，在连续两个左转后玩家能够在左侧看到一个冰箱，到达冰箱的位置向左转会看到墙角处堆放着不少箱子，电脑就在箱子的另一侧地面上。穿过街道，终于看到美军被困坦克(位置3)，干掉这里敌人的防空高射炮(位置4)，来到制定地点(金黄色区域)呼叫空中支援即可完成本关。





老兵建议

清理完第一幢建筑物之后，玩家会在接下来的前进过程中与敌人发生正面交火。屋外停车场有大量敌人，一定要避免正面与他们硬碰硬。安全的方法是从房屋左侧的出口绕行，但保险起见建议大家先攻击战场上的全部汽车，这样只要等待汽车陆续爆炸后就能够安全地开始移动了——左侧通路上的敌人同样能够利用击爆汽车的方法快速安全地消灭。来到二楼后，先无视任务目标，利用狙击枪尽可能多地干掉远处立交桥右侧的敌人，这样当玩家下楼拿到反坦克导弹后就可以贴靠左侧房屋安全地瞄准坦克了。

与友军坦克会合后的战斗敌人数量多、火力猛，同样不能硬拼。首先以途径的那堵墙为掩护狙击掉坦克右侧方向的4名敌人(有时最后一名敌人出现的比较晚)，之后找机会迅速沿着几个敌人来的方向迂回到战场另一侧。这条路线惟一需要玩家真正战斗的地方只有废弃的公共汽车前，不过几发榴弹过去就可以压制住敌人的火力，而只要玩家推进到这个位置，友军就会控制局面并很快开始前进。

ACT1.4 Hunted



镜头转向救援小队。普莱斯上尉等人虽然成功救出尼克莱，但就在乘坐直升机撤离途中不幸被敌人导弹击中，坠落在了俄罗斯西部山区内。虽然已经与美军方面的AC-130重型攻击机取得了联系，但在他们赶往指定地点进行支援前，一行人只能靠自己展开的逃命行动。捡起死去队友的枪(位置1)，顺着河床进入小农场，此时会看到敌人的小股侦察部队正在农舍前盘问一个农夫(位置2)，玩家初期要等待盘问的继续，当听到攻击指令后要迅速干掉为首的敌人，防止他枪杀农夫——成功救出农夫就能够获得"Man of the People"成就。继续前进来到满是枯草的农场(位置3)，很快玩家一行人就会被敌人发现，而随后不仅有大量敌增援出现在对面的公路上，更会从天上的直升机降下不少敌人。这里的战斗玩家需要顶住敌人一段时间，等战友打开农舍地下室的小门后就可以从这里继续撤退。离开农舍进入废弃的村落，此时玩家在农舍出口的对面能够看到一个有自动贩卖机的仓库，第10台电脑就在里面。而与此同时，驻守在这里的敌人也发现了玩家等人，除了开始攻击外更放出了猎狗。尽量第一时间干掉猎狗，如果被它扑倒可以在猎狗张嘴咬脖子前瞬间按下RS键，成功的话就能够将猎狗脖子拧断逃生——时机的把握需要多练习，不过只要成功就能够拿到"Down Boy Down"成就，另外，在被狗扑倒的过程中，玩家将完全处于无敌状态，其他敌人无法攻击到你，因此大家可以安心把握时机。进入花房(位置4)并全灭里面的敌人后，空中出现了敌人的直升机并开始对玩家等人实施火力压制，利用废墟和墙壁做掩护来到仓库前，将这里的敌人前干掉后就能够在仓库里找到FIM-92毒刺防空导弹，用它就能够击落天上那个讨厌的家伙——不过需要注意的是当发射第一枚毒刺导弹时，直升机会发射干扰弹躲过这次攻击，不过只要再发射一发导弹就绝对会命中了。另外，仓库前的战壕里有第11台笔记本电脑，大家在离开前一定不要忘记拿到。

老兵建议

难点就在当玩家在农场被敌人发现后的战斗。敌人会从远处大批涌来，建议玩家以农舍前的拖拉机为掩体。当同伴打开农舍的地下室入口时先不要急着跑过去，因为敌人的火力足以瞬间秒杀玩家。最安全的方法是战斗开始后尽量多地消灭左侧的敌人——相对于右侧，这边的敌人数量少，而且只会从直升机降下一次增援——这样就能够相对安全地撤退到农舍中了。

ACT1.5 Death from Above

LEGEND
1 友军位置
2 小镇
3 废车厂





随着普莱斯上尉的救援小队到达指定地点，AC-130攻击机也开始展开了支援作战。本关玩家将成为AC-130攻击机的机炮手，在空中支援普莱斯上尉等人的撤离行动，虽然没有了来自敌人的威胁，但如果掩护的目标被敌人干掉或是玩家自己误伤到友军，都会导致任务失败。其实只要注意观察就会发现普莱斯上尉等人身上会闪烁出有规律的光亮，这就是区别敌我双方最有效的办法。攻击方式非常简单，左摇杆控制机炮的移动，Y键切换武器口径和镜头，RT键为攻击，B键切换热呈像方式。AC-130攻击机的机炮分为150mm、40mm以及25mm3种口径，150mm攻击力最高、攻击范围最广，但发射间隔时间长而且过大的爆炸范围很容易误伤到友军、25mm机炮虽然连射性能优秀，但攻击力小而且攻击判定小，因此基本上派不上用场，只有40mm机炮无论攻击力还是性能都非常理想，战斗中大家只要估算好提前量，使用40mm机炮做间隔性攻击基本就能应付所有局面了。本关一开始援护目标会被来自多方的敌人压在地图的固定地点(位置1)，此时玩家应该迅速清理掉逼近的敌人，要注意的是中途会有坦克以及步兵小队出现，此时正是获得"Straight Flush"成就的最好时机(一次攻击杀死5名以上敌人)。击退了敌人多次进攻后，援护目标会来到小镇的公路旁，此时会有两辆吉普车靠近，但千万不要攻击他们，因为接下来援护目标会搭成吉普车继续移动。沿途会经过另一个驻守有大量敌人的小镇(位置2)，玩家要在吉普车到达前尽量多地消灭小镇上的敌人——并不需要全部消灭，只要保证吉普车安全通过就可以。最后的目的地是废车厂(位置3)，友军到达这里后会下车等待玩家为他们开出撤退的道路，因为此时友军不会四处乱走，所以此时玩家只要盯住废车厂的两幢建筑物就可以做到滴水不漏。一段时间后接应的直升机会赶到这里，玩家要做的就是清扫干净撤退地点，掩护友军搭乘直升机安全撤离。

老兵建议

战斗开始时快速向左则的房屋前进并与坦克回合，这样就可以利用坦克挡住来自右侧的绝大部分火力，而玩家只要削减远处废弃的公共汽车内的敌人数量就能很安全的向前推进。之后的巷战考验的是玩家的耐心与细心，多选择从二楼的阳台进行狙击是顺利向前推进的稳妥方法。

ACT1.6 War Pig

在普莱斯等人撤离时，美军方面继续向阿萨德的总统府推进。保罗·杰克逊中士他们围绕着代号"War Pig"的MIA2主战坦克同敌人战斗到了天明。初期的战斗玩家依然需要面对来自多个方向敌人的攻击，这里建议大家在坦克的掩护下快速前往左侧(位置1)——之前不要忘记捡起地上的SVD——利用街道旁的障碍物做掩护狙击掉前方装备有火箭筒的敌人。随着玩家的前进，M1A2也会缓慢沿街道行驶，利用坦克作为掩护与友军配合能够很容易地离开这一区域进入市区。进入市区后(位置2)，敌人的隐蔽地点增多，几乎街道两旁的建筑物内都有敌人会想玩家开火，而房顶上更不时有敌人出现用RPG攻击坦克——这种敌人一定要尽快击毙，否则任务很容易随着坦克被击毁而失败。排除威胁到坦克的敌人后，剩下的战斗就只是时间问题了，玩家要围绕在MIA2主战坦克附近为其清扫道路。如果坦克不前进，说明敌人没有消灭干净。从道路右侧走廊前进比较安全，不过需要注意的是在街道两侧建筑物的2层各有1台笔记本电脑。另外，巷战部分的敌人是会不断出现的，想利用狙击枪将对面的敌人全部干掉再安全地移动时不现实的，所以玩家除了尽量消灭敌人外还应该多利用手雷为自己制造安全推进的机会，只要到达地图上的指定地点就能够扩大战斗中我方的优势。在战斗后期，玩家要强行穿越被敌人机枪掩体封锁的小路(更像是小型停车场)，机枪所在的2楼房间中就放有第14台笔记本电脑。最后敌人的T-72坦克登场(位置3)，不过马上就被我方的War Pig轰成渣，接下来只要前往指定地点本关就会结束。



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

ACT1.7 Shock and Awe

整个战局都朝着有利的方向发展，看到时机已经成熟，美军从空中和地面同时发动进攻，各路人马全部朝着总统府进发，玩家也是其中一员，在本关中与同伴一同搭乘直升机作为机动部队在战场上为友军部队提供支援。初期玩家担任直升机的机炮手负责清除右侧的地面威胁(位置1)，机炮的操作并没有什么特别之处，惟一需要注意的就是在攻击时一定要多留意显示在屏幕右侧的枪管热度槽，当热度槽达到MAX时机炮就会因为过热而强制冷却一定时间。所谓的地面威胁主要是架设在房屋顶层的防空机枪、行驶在街道上的装甲车以及藏匿于各楼层装备有RPG的单兵。其中防空机枪和单兵都能够用机炮爆炸后的暴风间接摧毁，只有防御力高的装甲车需要直接命中才能够将其消灭。完成这一区域的空中支援后，玩家随直升机前往城市的另一侧(位置2)，在这里玩家的任务是寻找到先前到达这里的被困友军(位置3)。从直升机下来后只会遇到很少的抵抗，而友军就在对面建筑物的2层——第15台笔记本电脑就放在友军所处楼层角落的地面上。会合后接下来就是突围，正前方敌人的火力非常猛，惟一安全的路线就是沿着右侧前进。这里要注意的是虽然战场右侧建筑物的2层驻守着



不少敌人，但如果能够将其拿下，就能够在壁橱的地上找到第16台笔记本电脑。再次乘坐直升飞机后一段时间后会发生剧情，美军一架AH-1“眼镜蛇”武装直升机被敌人击落，玩家最后的任务就是救回幸存的女飞行员。直升机降落地点离目标有一段距离，不过好在敌人的注意力都集中在目标身上，因此玩家在前进过程中基本不会遇到抵抗。因为有时间限制，因此玩家到达失事地点后要马上背起女飞行员迅速撤退，不过好在这一过程中敌人的命中率出奇的低，只要玩家运气不是太差，基本都能顺利完成任务。



老兵建议

初期对玩家最大的威胁就是地面的装甲车，一定要第一时间将其摧毁，否则死的就是玩家，不过要想顺利完成这一阶段的战斗，就一定要时刻留意热度槽的变化——一定不要出现因为过热令机炮强制冷却的情况。后半部分的战斗难度并不高，只要交给友军打头阵就基本没有问题，最后营救女飞行员的部分为保险起见可以先向敌人来的方向扔几颗手榴弹，之后再背起目标迅速撤退就可以了。

Act2.1 Safehouse







虽然美国在中东战场不仅没有达到预想的目标，更是损失惨重，而英军方面仍然没有放弃对阿萨德的追捕行动，获得情报称阿萨德有可能藏身在伊朗西北部地区阿塞拜疆某个小镇，接下来玩家就要跟随普莱斯小队前往执行抓捕行动。本关最大的特点就是玩家需要在宽阔的地图上搜索总共6所民宅，以搜寻目标阿萨德的下落。最开始小地图上会有多个表示目标任务地点的黄点，玩家可以选择前往离自己较近的目标。其实每个目标的完成方法都是一样的，只要玩家将房屋内的敌人全部消灭便会有提示表示该目标房屋已经搜索完毕，玩家就要前往其他地点继续搜索了。需要注意的是，在任务一开始的时候，玩家沿道路前进会看到教堂旁边第一幢民宅(位置1)，这里除了内外都有敌人驻守，当玩家靠近时还会出现猎狗，战斗时一定要注意。另外，这说民宅的2层房间放有第17台笔记本电脑，记得找到它。其他目标民宅同样也被重兵把守着，不过本关玩家可以呼叫武装直升机进行空中打击——方法是按下手柄十字键的右键，之后用光束照射目标位置并按下RT键——直升机会在一定时间内对目标位置发动强力火力压制，借这个机会玩家就可以快速靠近目标，避免在移动途中遭到过多地抵抗。另外，位于地图中间位置能够看到一个水塔，紧挨着水塔有一个一层是餐馆的目标建筑物(位置3)，电脑就在其中一个桌子上。抓住阿萨德后，普莱斯像一头发疯的牛对阿萨德脸部就是一阵老拳。虽然阿萨德打死也不说到底是谁给了他核弹，但是他的手机暴露了这位幕后的操纵者——伊莫拉·扎科夫。



老兵建议

虽然有大量敌人重兵防守，但房间中的战斗并不是难点，反而是前往目标地点的过程非常危险。首先是敌人的实现非常好，基本上玩家一出现，远在对面房间内的敌人就会开枪攻击，而且即便玩家提前将他们狙死，过不了多长时间就有会有敌人补位。呼叫空中支援是安全移动的惟一方法，不过虽然直升机的火力猛，但并不意味着命中率高，因此建议大家在直升机开始攻击后先观察一下，确定安全后再沿墙壁或岩石等障碍物前进。



Act2.2 All Ghillied Up

“伊莫拉·扎科夫”这个名字对于普莱斯上尉来说有着好不寻常的意义。15年前，普莱斯曾经与狙击精英麦克米兰上尉一同潜入皮里皮亚特(Pripyat)刺杀伊莫拉·扎科夫，而这段九死一生的经历令他至今铭刻在心。伴随普莱斯上尉的回忆，我们一同回到了15年前，正如前面所说，本次任务是跟随麦克米兰上尉潜入废弃的城市皮里皮亚特，前往狙击地点为接下来的暗杀任务作准备。由于这是核辐射区域，所以只要靠近标注有核标记小铁牌标记的区域就会发生屏幕模糊的效果，如果呆时间长了就会死亡，所以玩家不要到处乱跑。本关需要在不被任何敌人察觉的情况下完成狙击，不过玩家只要严格遵照麦克米兰上尉指令行动基本就没有问题。最初遇到的两名巡逻敌人需要先干掉位置偏后的一个，这样就不会被另一人发现；房间外巡逻的敌人要等到他走到树后时再下手，这样就不会惊动房屋的敌人。破旧的教堂(位置1)有两个目标，应该先狙击掉塔楼上的敌人——第19台笔记本电脑就在塔楼上，进入教堂后有梯子可以爬上去。离开教堂后先要躲过巡逻的直升机，随后潜伏在枯草从中等巡逻的敌人小队离开才能继续前进。穿越有着大量废弃集装箱的区域时(位置2)，同伴会“嘘”的一声让玩家停住，他面朝的地方有3名敌人，而第20台笔记本电脑就在他们中间——从另一侧靠近，慢慢爬过去能够在不惊动敌人的情况下拿到电脑。在最后部分，玩家要跟随麦克米兰上尉快速跑到路中央卡车下面，并匍匐通过这段区域(位置3)。离开大路后，在进入楼区前要注意隐蔽，因为远处楼顶有敌人的狙击手(位置4)，另外，狙击手身旁的房间有第21台笔记本电脑。



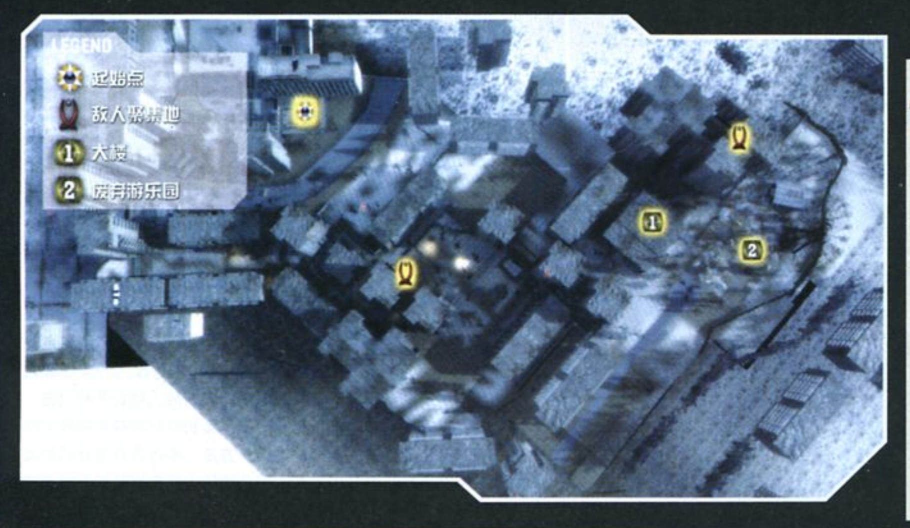


小资料

皮里皮亚特(英语：Prypiat或Pripyat)位于北纬51° 22′ 60″，东经30° 6′ 0″，在乌克兰基辅州靠近白俄罗斯边界的地方，因为1986年发生的切尔诺贝利核电站泄露事故而成为了一座让人“谈虎色变”的的鬼城。在事故发生前人口约49400人。如今，皮里皮亚特及附近地区在几个世纪之内都不适合人类定居。事故泄漏出来的高危害放射性同位素需要300年才能衰变到目前强度的千分之一。科学家估计大约需要900年的时间人类才能再回到此地居住。

Act2.3 One Shot,One Kill

达到废弃宾馆后，就利用M82.50 Caliber Sniper Rifle在800米外对伊莫拉·扎科夫进行狙击。最初目标并不会马上出现，而是要等一会才会随车队到达交易地点。由于距离较远，因此狙击时玩家需要考虑包括目标移动速度、方向、周围环境等等诸多因素，决不能贸然开枪——尤其是要考虑到风速对弹道的影响，一定要随时观察旁边汽车上旗帜的摇摆频率。在最关键的时候，敌人巡逻的直升机会挡住玩家的视线，此时一定要沉着，因为很快它就会飞开，而玩家要做的就是马上找到目标——因为当武装直升机飞走后扎科夫与交易人谈崩，而此时正是最佳时机。听到麦克米兰下达“Take the Shot”的命令后一定要马上狙击目标，否则很快直升机就会飞回来并一直停留在这一区域。无论玩家瞄得有多准，都只会打掉了扎科夫的一只左手，而命中目标后直升机会马上飞向玩家方向，此时只要狙死里面的驾驶员就可以将其击落。随后玩家就要迅速跟随麦克米兰沿窗户逃离大楼，因为很快整幢大楼都会化作火海。接下来玩家就要与麦克米兰一同逃离敌人的抓捕，沿途会遇到很多敌人，但只要干掉挡路的敌人确保撤退路线就可以，千万不要与他们过多地纠缠。离开大楼后会遇到另一架直升机，攻击它两侧的发动机很容易就能够搞定，但随后麦克米兰会因为腿部受伤而不能自己移动，玩家只能背着他继续前进。进入第二幢大楼(位置1)后，这里不仅有敌人把守更有猎狗，这里大家需要多与麦克米兰配合才能安全前进。另外，离开大楼时能够在门口的右侧看到楼梯，沿楼梯来到顶层房间就能发现第22台笔记本电脑。到达废弃的游乐园后(位置2)，将麦克米兰放到指定地点就会进入最后阶段，此时会给玩家一定时间在整个区域安装地雷，因为很快敌人的大量追兵就会赶到，而玩家要做的就是在友军救援直升机到达之前活下来。普通难度下这一战并没有什么需要注意的，因为麦克米兰本身是不会被打死的，因此大家完全可以用他做掩体专心攻击从另一侧包抄上来的敌人，而高难度下，暴露在外玩家基本上挺不了多长时间，最安全的办法就是利用“无敌售票厅”拖延时间等待救援的到来。另外，当敌人的直升机带着增援出现后，位于同伴所处位置1点方向的小巷中，之前关着的门会被增援的敌人打开，第23台笔记本电脑就在里面，需要注意的是，如果玩家靠得过近，门是不会开启的。



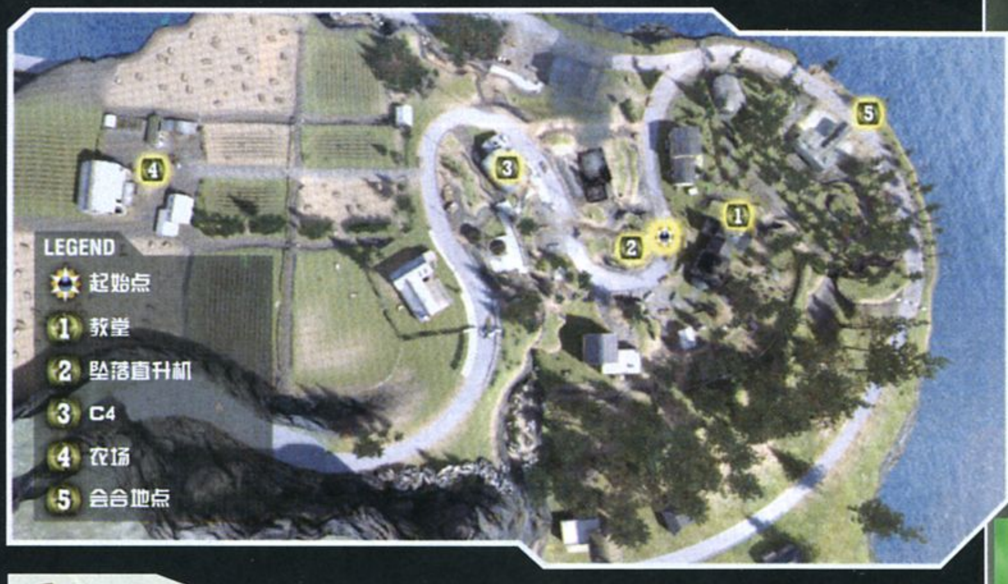


老兵建议

本关最难的地方就在最后等待直升机救援的部分，而这一部分的后半段，也就是从敌人直升机降下增援后更是修罗场。这里的战斗敌人会从整个前方区域冲上来大量追兵，而且他们都会采用迂回的方式边躲避攻击边逐步靠近玩家。正常打的话需要玩家狙击水平相当高，而且到后期需要担任应付从右侧绕过来的大量敌人，不过这里有个安全地点可以让玩家躲过敌人的猛攻。在摩天轮旁边废弃的售票厅，玩家只要趴在里面就能避开敌人的火力，而在接下来等待援军的过程中，玩家要做的就是及时将敌人的手雷扔出售票厅。由于不断有手雷在玩家藏身的售票亭附近爆炸，因此并不用担心敌人靠近。用这个龟缩大法惟一需要注意的就是在后期敌人会扔过来闪光弹，如果中招一定要持续向门口方向开枪，防止敌人趁机冲进售票厅。

Act2.4 Heat

得知阿萨德被英军抓获，并不知道他已经被枪决的扎科夫马上派来了大量增援企图营救他，而普莱斯上尉一行人要在被完全包围之前突出重围，到达指定地点搭乘直升机离开这里。本关一开始建议玩家前往路边废弃的教堂阁楼(位置1)，因为这里随地放着大量的RPG——最好是能够保留两发RPG，用处稍后再说。同伴会先引爆一连串爆炸重创敌人的先头部队，之后玩家只要在阁楼上慢慢狙击就可以。一段时间后随着敌人坦克的到达，玩家就要及时撤离教堂并向后放移动。沿途能够看到一架坠毁的直升机(位置2)，上面的重机枪可以帮玩家抵御住初期的追兵。很快天空中会出现4架直升机，它们虽然不会攻击玩家，但却会带来大量敌增援，不过此时它们会在空中静止一段时间，如果之前留有RPG，现在就是获得"Bird on the Ground"成就的最佳时机。继续向后撤退进入民宅(位置3)，这里每个窗边都有用于起爆地雷的装置，玩家需要逐个使用后才能继续后撤。随着敌人增援的增加，玩家最后将随小队撤退到一所农场(位置4)，好在这里的农舍中有大量弹药，更能找到FGM-148"标枪"单兵智能导弹，只要摧毁了远处的4辆战车，本关就能进入到后半部分。此时会收到友军发来的信息，要求玩家在指定时间内到达河边与直升机回合。虽然又要这返回去，但好在玩家可以邀请空中轰炸，只要将轰炸目标指向敌人的密集地点，就能够快速清除撤退障碍。



老兵建议

当可以召唤空中支援后，建议大家在友军开始轰炸后马上前往右侧的农舍。如果速度快的话，从右侧走可以躲过不少敌人。在农舍外面会有两批敌人排着队从远处靠近，召唤空中支援就能够安全搞定。在前进途中要时刻注意渠道前方，因为有时这里会藏有一名敌人的狙击手。到达山腰中间的小屋后先不要急着冲出去，因为此时友军还没有到达，差不多还剩1分钟时玩家就可以从小屋正门出去，沿着左侧的篱笆迅速冲向山下的废气加油站，之后只要等到友军与敌人交火后就能够趁机登上直升机了。



Act2.5 The Sins of The Father



成功逃出包围圈的普莱斯等人稍作调整便投入到了下一个作战中，虽然目前还没能找到扎科夫的藏匿地点，但他儿子的情报已经被我们掌握，接下来玩家就要与普莱斯小队抓捕目标，希望能从他口中搞到老狐狸的藏身地点。在夜幕的掩护下玩家与小队成员一同接近目标加油站(位置1)，迅速击毙房顶与哨塔上的敌人后整个加油站被我方控制住了，而接下来就是伪装成敌人的样子等候扎科夫儿子自己送上门来。加油站的餐馆桌子(位置2)上能找到第24台笔记本电脑，不过因为全灭这里的敌人后很快就会进入下一章节，因此一定要抓紧时间。画面切换后，玩家会装备着狙击枪被安排在哨塔上，不过因为要抓活的，因此千万不能瞄准目标开枪。虽然突袭成功地消灭了车队的大量敌人，但扎科夫的儿子还是侥幸逃出了包围，玩家接下来就要紧跟其后防止目标消失。沿途会在街道上遇到敌人的拦截，不过此时没有时间跟他们纠缠，利用两边的民宅快速通过就可以。进入楼区后，玩家会来到小巷中的停车场(位置3)，除了有不少敌人把守外，第25台笔记本电脑就在停车场右侧的建筑物中，建议大家在路口选择右转直接绕到建筑物的楼梯处。当扎科夫之子跑到大楼后，楼上会有重机枪压制玩家(位置4)，不过只要等一会我方的直升机就会让它安静下来。楼内的追捕就比较简单了，只要跟随同伴逐步前进就能安全通过。最后在大楼的楼顶扎科夫之子无路可逃，在与普莱斯等人对峙一段时间后拔枪自杀了。



老兵建议

小巷中的停车场的战斗比较麻烦，因为狭窄的地形令玩家无法迅速通过，战斗在所难免。除了初期马上击毙停车场中间的几名敌人外，在战斗开始后建议大家从另一侧绕过去先上2楼拿电脑，之后居高临下快速清理停车场残余的敌人。要注意的是，对面大楼顶部会有多个敌人，移动时一定要多留意。



Act3.1 Ultimatum



有据情报表示，扎科夫在俄罗斯境内藏匿有一处导弹发射基地，为了调查情报的真伪，玩家再次出击。沿途基本上并不会遇到敌人的抵抗，沿道路一直前进会看到一个荒废的小镇子(位置1)，在中间的建筑物2层关押着一名叫做格里格斯(Griggs)的俘虏，将他救出后我方的战力得到了提升——需要注意的是当发生战斗后，会从一些原本关闭的房间内出现敌人，一定要提前做好准备。小队一行人与格里格斯一同离开民宅后沿大路继续前进就能看到远处高高耸立着的铁塔(位置2)，玩家要利用手中的C4将其炸毁——这里的C4是流程安排必须要使用的，因此不会消耗玩家手中C4的数量——要注意的是，起爆C4时一定不要误伤到旁边的友军。经过一段对话后，穿过铁丝网沿路来到了敌人的基地(位置3)，发生第一次遭遇战前玩家能够找到大量弹药，建议跟换手中的武器，用狙击枪的话后面的战斗会简单一些。仓库的战斗玩家要面对大量的敌人，不过好在藏地上有不少油桶可以被击爆，利用得好就可以高效地消灭敌人。另外，除了正面的敌人外，远处楼顶会有装备了RPG的敌人，一定要优先干掉。结束这里的战斗后不要着急前进，因为在仓库中右侧的房间里能够找到第26台笔记本电脑。接下来的战斗基本上都大同小异，直升机带来的增援完全可以交给同伴干掉，不过要注意的是敌人会放出猎狗，大家不要因为打狗而随点暴露了自己的位置哦。



老兵建议

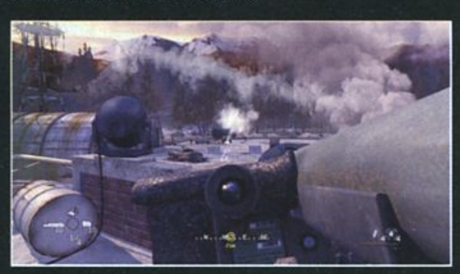
仓库前的战斗虽然并没有什么需要特别注意的地方，但如果稍不留神就有可能前功尽弃。关键是玩家要迅速干掉初期几个快速推进到中场的敌人，否则等后面的增援跟上后就很难有效抑制住敌人的补位，战斗将发展成粘着状态。随后在楼顶出现的RPG也要尽快狙掉，否则即便是没有被直接命中，震波也会严重影响玩家的行动和反应，如果此时有手雷扔过来就非常危险了。另外，高难度下敌人扔手雷的精准度非常高，玩家一定不要在某个地方待太长时间，尽量多用手榴弹位置及制造转移的机会。

Act3.2 All In

LEGEND
起始点
敌人聚集地
1 基地
2 发射场入口
3 单兵智能导弹
4 第28台电脑

就在普莱斯小队顺利接近目标地点的时候，眼前的景象令在场所有人都意识到了形式的严峻——已经被逼到了绝路上的扎科夫向美国发射的两枚核导弹。现在的当务之急就是立刻前往发射控制台阻止导弹的继续飞行，导弹一旦引爆后果将不堪设想。迅速随小队沿路到达敌人的基地(位置1)，这里的天空虽然有武装直升机守卫，但很快就会被同伴的导弹揍下来。突入基地后敌人的抵抗空前猛烈，玩家只有在集装箱的掩护下逐步向前推进，不过在沿途会遇到敌人的装甲车封锁道路，如果是从正门进入基地的话建议大家先扔一颗烟雾弹，之后在烟雾的掩护下迅速接近装甲车的后部安装好C4炸弹，接下来只要返回安全地点引爆就ok了。基地的营房区更是被重兵把守，玩家基本上只有两条路能够选择，其一就是沿基地右侧前进，这样遇到的主要抵抗只来自发射场入口处(位置2)，而大门旁的建筑物旁边有条小路能够通往楼后面，第27台笔记本电脑就在那里。另一条路线是沿左侧前进，不过中途会遇到由正面楼房不断出现的敌人以及二层的火力点，虽然拿不到电脑，但从楼梯能够上到发射场旁边的建筑物楼顶(位置3)，这里不仅有大量弹药，更能够找到FGM-148"标枪"单兵智能导弹，用它可以轻松摧毁发射场上的所有装甲车，随后只要跳下去就能够避开入口的敌人直接进入发射场。另外，进入发射场后沿着右侧道路前进，电脑就在导弹发射车旁边的仓库地上(位置4)。





老兵建议

到达敌人基地时不要随友军进入，而是等双方交火后从外面绕到左侧的旁门，利用C4炸开入口。这样的好处就是避免初期与敌人正面交手，而虽然炸开入口后玩家马上就要面对敌人的装甲车，但旁门附近的弹药补充很充足，两枚RPG就可以轻松搞定。进入后一定要与同伴合作攻下左前方的建筑物，虽然敌人的抵抗非常猛烈，但只要拿下这里后面的战斗基本上就是玩家一边倒了——二楼平台除了有大量RPG外还能够找到反坦克导弹，用它就能够轻松搞定发射场里面的两辆装甲车。除此之外，从这里还能够直接跳入发射场，这样就能够避开了原本需要在发射场入口前进行的战斗。

Act3.3
No Fighting in the War Room

利用发射井，联合战队终于进入了位于地下的发射基地，而现在要做的就是和时间竞赛，迅速找出控制中心并终止核导弹的继续飞行。相对于前面的战斗，本关的流程反而非常简单，玩家要做的就是消灭沿途的敌人，尽快沿道路到达指定地点。初期玩家会从浴室(位置1)的天花板上进入导弹基地，离开浴室后就会发生第一次交火，由于过道狭窄，因此玩家只有干掉对面的敌人才能安全推进。需要注意的是，浴室有两条路可以选择，左转会进入狭窄的过道，而又转则会先经过食堂，因为食堂的战斗完全没有意义，那里也没有什么可以更换的武器，因此建议大家不要去浪费时间。通过过道后会在下一个转弯处发生第二次遭遇战，打法与前面的一样，嫌麻烦的人可以用手榴弹开路——这里通道的左侧有个昏暗的会议室，第29台笔记本电脑就在桌子上。经楼梯来到下一层的仓库，这里的地形就要复杂得多了，普通难度还好说，高难度下想从正面突破会非常困难和耗时间，建议大家选择主路两侧的小路迂回前进。接下来要经过导弹发射井，注意这里每条通道都有敌人埋伏，而通道对面更有两名敌人把守，稳妥的办法就是先扔手雷将埋伏的敌人轰出来干掉，之后再慢慢干掉远处傻站着的敌人。通往密闭门(位置2)的一段路程需要玩家快速通过，否则就会因为被卷入爆炸而殉职。进入密闭门之后进过一段时间眼前的大门被缓慢打开，正面虽然还是有敌人抵抗，但与同伴配合很容易就搞定。在道路尽头会有小路通向一个什么都没有的房间，一段剧情后玩家可以在墙壁上装设C4，引爆后会出现新的场所，而控制室就在这里(位置3)。这里的敌人并不多，交给冲进去的同伴很快就能搞定，而玩家要做的就是迅速找到控制器输入密码终止导弹的飞行——另外，在位于入口对面的小办公室桌子上，玩家能够找到最后一台笔记本电脑。完成终止导弹的任务后玩家还需要跟随小队撤离地下基地，不过此时敌人的数量已经相当少了，在友军的支援下很快就能到达目的地车库(位置4)，结束这章的战斗。





老兵建议



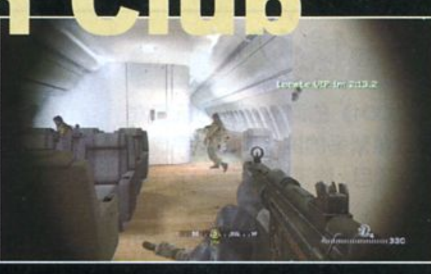
从位置1到位置2这段路程的战斗是最艰难的，因为这里不仅地形复杂而且敌人的位置隐蔽补位又快，时间拖长了对玩家相当不利。下楼后的仓库部分是难点，这里主路部分基本上玩家是不可能强行通过的，比较保险的方法是用手榴弹压住敌人的火力，玩家自己尽快由主路进入任意侧的小路，需要注意的是小路上同样埋伏着不少敌人，不过玩家只要小心前进就可以安全通过——这里需要玩家有较高的应变能力，尤其是在激烈的战斗中还要时刻留意敌人扔过来的手榴弹。发射井部分难度相对低了一些，如果遇到几个敌人一同出现，玩家只要利用场地中间的发射管作为掩体逐个击破就可以了。

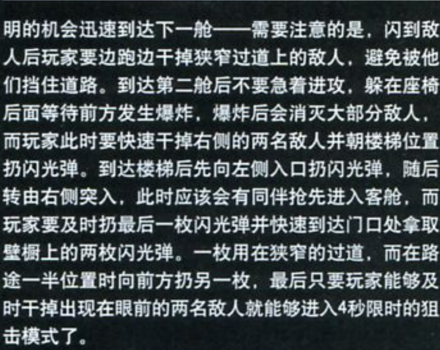
Act3.4
Game Over

虽然玩家所在的小队成功抢夺了敌人的汽车，逃离了导弹发射基地，但接下来要应对的则是身后紧追不舍的大量追兵。每一辆卡车上面都有大量的敌人，被他们集中攻击无论是谁都会马上牺牲，不过好在玩家可以蹲下利用汽车两旁的挡板暂时隐蔽，看准敌人攻击后的间隙马上起身反击就能够化险为夷。解决了第一辆卡车后另一辆卡车冲了上来，此时队友会提醒玩家敌人正在准备发射RPG，第一时间干掉车顶露出头的那个家伙，否则很快玩家的汽车就会被轰翻。一连串交通事故帮玩家暂时解决了危机，不过很快敌人的武装直升机边感到。虽然直升机在空中疯狂地攻击玩家，但好在崎岖的山路以及复杂的地形为玩家提供了绝好的掩护，玩家要做的就是利用汽车上的RPG进行牵制性攻击，再坚持一会就会进入游戏的最后部分了。当玩家的小队驾车来到河边前时发现大桥已经被摧毁，被堵在断桥上的玩家只有拼死抵抗越来越多的追兵，然而随着剧烈的爆炸，小队的防线彻底被击溃，看着同伴一个个倒下，昏迷状态下的玩家看到身旁负伤的普莱斯上尉从地面划过来一把手枪……

Epilogue
Mile High Club

如果你能耐心看完本作的Staff字幕，就能进入这个名为“高空俱乐部”的隐藏关卡。本关是根据真实发生在历史上的一起反恐行动改编而成的，玩家扮演反恐部队的一员，在时间限制内营救出被恐怖分子劫持的重要人质，并从即将爆炸的飞机上逃生。普通难度下玩家基本上只要跟着同伴混就能够顺利完成任务——可以说本关就是为了让我们体验一下真正的反恐行动究竟是什么样子。不过老兵难度下难度就一下子上来了，由于关卡对时间的要求相当苛刻，因此整个行动中战斗成了需要避免的事情。当然，在狭窄的飞机中是不可能避开敌人的视线的，而时间上的限制更不允许玩家玩什么“战术碟报潜入”，真正决定行动成功与否的关键就掌握在玩家手中的4枚闪光弹上。闪光弹的特点就是利用瞬间强光令周围的人丧失观察与判断能力，利用这一点就能够在狭窄的空间制造机会迅速前往下一地点——敌人并不需要玩家亲自解决，玩家作为突击先锋的真正作用就是制造突破口，迅速前往下一目的地，其他诸如歼灭敌人、搜寻生还者等工作自然有后面的队友专门负责。任务一开始要无视从单间出来的敌人直接跑向前方的客舱，干掉门口的敌人后马上扔闪光弹，利用敌人暂时失明的机会迅速到达下一舱——需要注意的是，闪到敌人后玩家要边跑边干掉狭窄过道上的敌人，避免被他们挡住道路。到达第二舱后不要急着进攻，躲在座椅后面等待前方发生爆炸，爆炸后会消灭大部分敌人，而玩家此时要快速干掉右侧的两名敌人并朝楼梯位置扔闪光弹。到达楼梯后先向左侧入口扔闪光弹，随后转由右侧突入，此时应该会有同伴抢先进入客舱，而玩家要及时扔最后一枚闪光弹并快速到达门口处拿取壁橱上的两枚闪光弹。一枚用在狭窄的过道，而在路途一半位置时向前方扔另一枚，最后只要玩家能够及时干掉出现在眼前的两名敌人就能够进入4秒限时的狙击模式了。





文 纱迦、BD



《使命召唤4 现代战争》网战模式全解析！

《使命召唤 4 现代战争》（以下简称《COD4》）的优秀是无庸置疑的，但是如果它仅有一个单机模式，那么它也不可能从众多媒体手中拿到满分评价。本作的网战模式比单机模式还要精彩，如果你仅仅只是把单机模式通上几遍，那么最多只是玩到了游戏 30% 的内容！

怎么样，是不是已经动心了？不过如果你现在才加入战斗的，被人虐是免不了的。那该怎么办呢？没关系，下面的内容便是网战的教程。虽然不敢说在看过之后就能成为 Xbox LIVE 上万人敬仰的高手，但绝对可以让你少交学费。

网战基础

XP

《COD4》网战模式的一大特点就是引入了升级的要素。升级在很多主视角射击游戏的网战模式中都有，但地位和意义都不如《COD4》这么高。当你获得经验值时，屏幕上会出现提示，比如在 Team Deathmatch 中每杀死一个敌人都能获得 10 点 XP，这时屏幕上就会出现“+10”的标记。

《COD4》网战模式引入了 XP 的概念，XP 其实就是经验值，当经验值累积到一定程度后就会升级。升级之后虽然不会增加玩家的任何能力，但可以开启新的挑战或获得新的武器和装备，因此对游戏有极大帮助。

你可能会想，如果这么设定的话岂不是强者愈强，弱者愈弱？这话有一定道理，但游戏中初期可以使用的武器中就有极为好用的武器，因此玩家不用过于担心。

在《COD4》的网战模式中，级别的上限是 55 级。55 级升满后 PRESTIGE MODE 就会开启。选择这一项之后即可进行转生，转生之后等级会变为 1 级，同时不保留任何东西，和重新开始游戏没有区别。转生的惟一好处就是表示等级的徽章会变成特殊标记，不断转生的话还能不断拿到新的特殊标记，转生最高十级，每次都有不一样的图标。当然，在你转生之后，各项技术统计依然是保留的。重新白手起家倒也不失乐趣。

挑战

《COD4》的网战模式为玩家准备了数量繁多的挑战项目。完成这些挑战项目，除了可以获得 XP（经验值）外，还可以获得一些新的要素，可谓相当实用。挑战项目在初期并不完全，只有等级提升后才能解开新的挑战项目。每个挑战项目在达成之后就不能再挑战，其中部分挑战项目会有级别之分，这部分挑战项目的每个级别同样是无法反复再挑战的。





需要注意的是，在挑战项目解开之前，即使你提前达成了条件也不算数。比如 M16 MARKSMAN Ⅰ要求玩家干掉 25 人，在这个挑战项目解开之前，无论玩家以 M16 干掉多少人，都不会计入到这 25 人之中。

最后，如果将每一类枪的挑战全部完成，就可以获得对应的黄金珍藏版。当然，除了外观不同之外，性能是不会有任何区别的。

连杀

如果能够在不死的情况下连续杀死敌人，会获得额外的奖励。3 连杀可以发动 UAV，5 连杀可以呼叫轰炸，7 连杀可以呼叫直升机。发动的指令都是按十字键的→。

UAV 是对战场的扫描，发动 UAV 后敌人的位置将标在罗盘上，我方全部队员均可以看到。不过若是敌人装备了 UAV Jammer 的话是看不到的，另外由于罗盘显示范围有限，离自己太远的敌人只会标出大致方向。如果想掌握详细位置的话，得按 START 键观看全地图。

轰炸是非常强力的攻击手段。发动后会出现全地图让玩家选择轰炸地点，选择之后过几秒钟我方轰炸机就会分三批轰炸指定地点。轰炸不能同时进行，但可以和直升机一起使用。炸死的敌人将记入发动者的账上，注意轰炸虽然对我方队员无效，但会影响着弹范围内队员的行动，另外也会炸死发动者。



直升机是游戏中最强的杀人手段，呼叫来的直升机可以在空中盘旋很长时间，而且会自动跟踪敌人，杀敌效率远胜轰炸。被直升机打死的敌人同样会记入发动者的账上，而且对我方队员包括发动者均无危害。直升机盘旋一段时间后就会离开，被敌人击坠的话会提前消失。

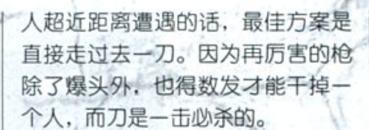
当玩家满足发动连杀奖励的条件后，不必急于发动。不过如果达成高连杀的奖励条件后，低连杀的奖励就不能发动了。另外就算玩家被打死，也依然可以在苏生后发动连杀奖励。当然连杀记录就得从头来过了。

实战基本心得

首先需要说明的是，本作因为有着众多武器和装备，再加上实战情况瞬息万变，要想总结出立于不败的战术是不可能的。小编自己也并非杀遍 LIVE 无敌手的达人，最好成绩也就是世界四千多名，下面提到的战斗心得仅供大家参考，最主要的还是要靠实战去积累。

《COD4》网战模式中出现的人都极为脆弱，一般说来只要一梭子子弹就能送人上西天，稍微厉害一点的枪更是可以数发就干掉一个人。因此双方相遇时要想取胜就得谨记“快”和“准”两个字。

所谓快，指的是能迅速开火，对于威力大的武器来说秒杀敌人并不难，这样一来能先开枪的话自然有优势。所谓准，指的是要能打中敌人。如果打不中敌人的话，再快也是白搭，这个道理很好理解。对于初学者来说，先要学会尽快拿枪瞄中敌人身体，水平提高之后就要练出快速瞄准敌人头部的本事。



近战

基本上《COD4》的远距离意味着敌人在瞄具中接近准星大小，近距离意味着10米以内，其间为中距离。近战一般发生在拐弯或室内，一旦与敌人遭遇后，一般来说玩家不应举枪进入瞄准模式，而是应该直接射击，同时要一边开火一边左右移动。因为举枪需要时间，进入瞄准模式后人的移动速度会下降，有这个时间倒不如直接开火秒人算了。



值得一提的是近战中用刀也是很有效的。如果与敌人超近距离遭遇的话，最佳方案是直接走过去一刀。因为再厉害的枪除了爆头外，也得数发才能干掉一个人，而刀是一击必杀的。

对于初学者来说，要想提高近战的生存率，注意在拐弯处不可随意跑动，因为跑动中开枪需要时间。MP5是给初学者推荐的近战武器，威力大、射速快且无需举枪。

中距离战

中距离战和近战不同的是，由于敌人较远，不举枪进入瞄准模式的话直接命中敌人有一定难度。当然这也不是难事，但总的来说若能练出左右移动中快速举枪瞄准头部射击的本事，中距离战就无敌了。不过中距离的变数也不少，比如枪榴弹就很霸道，只要瞄个大概位置一枪轰过去基本上就挂了。此外还有部分玩家喜欢遇敌后立刻蹲下，对于喜欢移动时将枪口保持在上方，或拿连发跳动大的武器（如AK47）的玩家来说正好相克。对于初学者来说，很容易出现站着原地不动举枪对轰的情况，这是中距离战的大忌。若是练不出左右移动中的好枪法，蹲下也比站着不动好。



远距离战

《COD4》里的大部分武器在远距离战中都需要点射，连射的话除了M4、G36C等少数武器外都会偏得厉害。远距离战时准是最重要的，发现敌人后如果自己暂时未暴露，不要慌，瞄准了再用点射慢慢打。如果双方同时对上，谁先瞄准谁就有优势，如果没有自信的话不妨躲起来寻找机会。不过严禁下次在同一位置出现，因为对方有可能一直瞄着你。

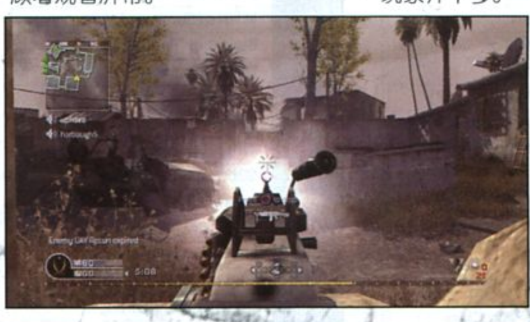


远距离战对武器的要求比较高，除了狙击枪之外，M60E4、G3、M16A4、M14是最强大的武器。基本上一两发点射就能送人归西。

搜寻敌人

在《COD4》中，只要开枪就会暴露位置（装备消音器除外），如果有UAV更是可以知道全部敌人的瞬间位置（装备UAV Jammer除外）。因此玩家在战斗时要时刻留意罗盘的位置，不能光顾着观看屏幕。

除此之外，玩家还应练就一身听风辨器之术。当有人在附近移动时，可以听到其移动时发出的声音。而我方队员的位置是会随时显示于罗盘之上的，因此可以轻易辨认出是敌是友。尽管装备Dead Silence后移动不会发生声音，不过在实战中装备Dead Silence的玩家并不多。



最后就是要熟悉地图。如果你能做到一看罗盘上红点的位置，就能联想到敌人此刻躲在什么样的地理环境下，那么就算是神功已成了！

战场生存指南

轰炸应对法

对于初学者来说，轰炸是相当可怕的。其实在开始轰炸前，在罗盘上会先出现轰炸机图标，此时离轰炸开始尚有几秒钟时间，这个时候就应该迅速躲入安全的室内。不过需要注意的是，即使身在室内，如果靠近门窗，或是天花板有洞的话，仍有可能被炸死。另外室外也有一些绝对安全的地点，这个就需要玩家自行了解了。

Martyrdom 应对法

装备Martyrdom的作用是死后自动扔下一颗手雷，俗称“死后扔雷”或“玉石俱焚”。遇到喜欢装备这个能力的玩家得时刻小心，如果在近距离打死的话立刻留意是否会有手雷标记，有的话就要立刻逃走。



这个技能在实战中有很多玩家装备，因此务必要小心。相比近距离，玩家更要小心在中距离打死敌人后不可迅速靠近尸体，因为很有可能一过去就被雷炸了。

直升机应对法

如果单纯只是躲避的话，只要躲在室内远离窗口，就可保万事大吉。但我们显然不能被动，这就需要了解直升机的特性。直升机其实很少会攻击远处的敌人，而且如果有障碍物阻碍的话也不会透墙攻击，这就给了我们生存的空间。

此外直升机也可以用武器打下来，常用武器自然是火箭筒，轻机枪的威力也不小。不过打飞机时必然会暴露在直升机的火力之下，很危险。最好的武器就是仅在部分关卡出现的固定式重机枪，用它打飞机只需几秒钟时间。

Last Stand 应对法

装备了Last Stand的玩家在被直接击毙之前可以掏出手枪再射击一段时间，还可以使用匕首近身攻击。和Martyrdom比起来，这个技能的威胁要小很多。一般来说将对手打成这一状态后，再补上一枪送其归西并不难，不过也有大意的玩家上当。这里所说的应对法，其实是提醒大家活用这一状态，因为此状态下敌人的生命力极其脆弱，而且转向很不方便，很多挑战都可以由此轻松达成，如用手雷砸死敌人等等。



网速应对法

在网战中按 BACK 键，可以查看参战人员的网络信号，其中 4 格（绿）信号为最佳，1 格（红）信号为最差。在双方武器、技术相差不远的情况下，1 格如果对上 4 格，将死得惨不忍睹。就算你目测已经先击中了敌人，但死的往往是你。从死亡回放中可以看到，你的子弹完全打偏了。

其实最佳的低网速应对法，就是不打，不过退出的话也算你输掉此局。这里分两个方面来讨论网速问题，一个是如何更有效率地寻找信号好的房间，另一个是网速很差的情况下如何战斗。

《COD4》采用的是 P2P 的传输技术，信号是好是坏全看玩家与房主之间的信号传输速度。因此如果中国玩家进了欧美玩家的房间，一般来说信号都不会好，只有连接到中国和日本玩家的房间时才会有不错的信号。光靠搜索房间，找到好信号的几率不高，这里推荐选择 PARTY INVITE。除了邀请其他人来玩，还可以选择加入其他玩家正在进行的游戏，前提是你和他们打过。如果发现信号不错的话，就邀请他成为你的好友吧，这样以后就方便多了。

如果网速很差但又非要一战的话，也不是完全不能打的。这里推荐使用枪榴弹，枪榴弹的霸道使得玩家即使信号不好也能在中距离战称雄。枪榴弹打光后，切记不可与敌人近战，因为有严重的延迟，所以我们只能攻击站在远处不动的敌人。用 M16A4、G3、M14 和狙击枪的话，秒杀站着不动的敌人还是绰绰有余的。如果对方不停地移动就不要开枪，因为很难命中而且会暴露自己。另外在网速很差的情况下，刀是禁止使用的，除非对方背着你且站着不动。另外部分地图和模式在网速很差的情况下最好不要碰。

全升级奖励一览

级别	开启要素
2	Demolitions Class(Weapon Class)
3	Sniper Class(Weapon Class)
4	可以创建 Class
5	Gun Challenges
6	增加玩法：Domination、Ground War
7	M40(Sniper Rifle)
8	Last Stand(Perk Class 3)
9	Boot Camp Challenges 1，增加玩法：Sabotage、Headquarters
10	M4 Carbine(Assault Rifle)
11	UAV Jammer(Perk Class 2)
12	可以编辑 Clan Tag，增加玩法：Search and Destroy、Team Objective、Team Tactical
13	Mini Uzi(Submachine Gun)
14	Bomb Squad(Perk Class 1)
15	Boot Camp Challenges 2，增加玩法：Team Hardcore
16	M1911(Pistol)
17	Martyrdom(Perk Class 2)
18	Boot Camp Challenges 3，增加玩法：Old School、Cage Match、Oldcore
19	M60E4(Light Machine Gun)
20	Sleight of Hand(Perk Class 2)
21	Operations Challenges
22	Dragunov(Sniper Rifle)
23	Claymore(Perk Class 1)
24	Operations Challenges 2
25	G3(Assault Rifle)
26	Iron Lungs(Perk Class 3)
27	Operations Challenges 3

级别	开启要素
28	AK-74U(Submachine Gun)
29	Double Tab(Perk Class 2)
30	Killer Challenges
31	M1014(Shotgun)
32	Bandolier(Perk Class 1)
33	Killer Challenges 2
34	R700(Sniper Rifle)
35	Eavesdrop(Perk Class 3)
36	Killer Challenges 3
37	G36C(Assault Rifle)
38	Overkill(Perk Class 2)
39	Killer Challenges 4
40	P90(Submachine Gun)
41	Frag x 3(Perk Class 1)
42	Humiliation Challenges
43	Desert Eagle(Pistol)
44	Dead Silence(Perk Class 3)
45	Humiliation Challenges 2
46	M14(Assault Rifle)
47	Humiliation Challenges 3
48	Humiliation Challenges 4
49	Barret(Sniper Rifle)
50	Humiliation Challenges 5
51	Elite Challenges
52	MP44(Assault Rifle)
53	Elite Challenges 2
54	Elite Challenges 3
55	可以使用 Prestige 模式

注：以上奖励中，玩法为游戏最初版本的玩法，目前 X360 的最新版本中已经有两个玩法变化了。

全模式简析

注：因为官方会不断对游戏模式进行改变，这里提到的资料为 2007 年 12 月 13 日更新后的版本。

Team Deathmatch

杀敌	+10
助攻	+2

玩的人最多的模式，也是最经典的模式。游戏要求 6～12 人参加，分两组展开竞争。对手每死一人，我方即得 10 分，任意一方先达到 750 分即为胜利。如均无达到 750 分，时间结束时分高的一方获胜，同分则为平局。在比赛结束时，还能拿到局分，局分的高低受玩家等级影响。

目前此模式可使用的地图为 15 个，仅 SHIPMENT 一关不能在此模式使用。

Free-for-All

杀敌	+10

此模式要求 4～8 人参加。在这个模式中没有队友，全是敌人。每杀一人可得 5 分，先拿到 100 分的人即为胜者。若无人拿到 100 分，时间结束时分高者为冠军。根据玩家的表现还可以获得局分奖励。

Ground War

杀敌	+10
助攻	+2

此模式要求 8～18 人参加。形式会有 Team Deathmatch 和 Domination 两种，除 Team Deathmatch 将获胜的分数提高至 1000 分外，其他规则不变。此模式同时参加的人数是最多的，也是打起来最热闹的。

Mercenary Team Deathmatch

杀敌	+10
助攻	+2

和 Team Deathmatch 没有区别，仅是会打破 CLAN 组队。当玩家的等级达到 12 级时，可以编辑自己的 CLAN。在 Team Deathmatch 分组时，拥有相同 CLAN 的玩家往往会优先分到一组。但在此模式中这一设定不存在。

Domination

杀敌	+5
助攻	+1
夺旗	+15

此模式要求 6～12 人参加，俗称"夺旗"。在此模式中地图上有 3 面旗帜，停留在旗帜所在位置即可开始夺旗，夺取之后该旗帜就会成为我方的。多名队友同时参与夺旗时，夺旗的速度会明显加快。势力获得的分数会根据当前拥有旗帜的数量而随时间不断增加，先达到 200 分的一方为胜方。



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

Sabotage

杀敌	+5
助攻	+1
装弹	+20
拆弹	+20

此模式要求6～12人参加，俗称“破坏”。在地图上会有一个炸弹，双方各有一个目标，任意一方将对方的目标炸掉即为胜利。炸弹和携带炸弹的人的所在位置会在地图上显示出来。此模式杀人完全不影响胜负，不过死后要想苏生的话得经过一定时间。

时间结束时如未分出胜负，会采取突然死亡法，即双方队员死后不能苏生。此时将对手全灭也算胜利，如果时间结束时依然没有目标被爆破，则算双方平局。

Search and Destroy

杀敌	+50
助攻	+25
装弹	+100
拆弹	+100

此模式要求6～12人参加，俗称“拆弹”。此模式采用7局4胜制。其中一方扮演攻方，一方扮演守方，3局之后双方角色轮换。攻方成功安上炸弹并让其爆炸即为胜利，守方拆掉炸弹即为胜利。任意一方将对手全灭也算胜利，但如果炸弹被安上，那么就算将攻方全灭也不算守方胜利，守方还必须将炸弹拆掉。

不能苏生是这个模式的最大特色。也正因为这个设定，使得本模式的得分相当高。局分另算，但玩家必须对全队做出贡献才能拿到局分，至少要求曾击中过对手一次才有望分红。另外尽管采用7局4胜制，不过玩家每赢一小局在技术统计上都可以给WIN的次数加上1。

如果你技术够高的话，打此模式可以迅速捞分和赚取胜利场次。

Headquarters

杀敌	+5
助攻	+1
占领	+15
攻陷	+15

此模式要求6～12人参加，俗称“司令部”。此模式下每隔一定时间就会随机出现一处位置需要双方去占领，将司令部占领之后，占领方的全部队员每隔5秒就会自动获得5分，死亡后依然有效。司令部被敌人攻陷，或是经过一定时间后，占领方将丧失对司令部的控制权。任意一方获得250分即可取胜，如无人达到这个分数，时间结束时则是分高的一方为胜。

在司令部模式中，占领方的时间积分是得分的惟一来源，杀人或被杀对于积分没有任何影响，而且双方均可以无限复活，因此司令部模式最容易赚取杀人数。不过占领方成员如果被打死的话并不能立即复活，必须等司令部被攻方打下来或司令部消失后才能复活。

司令部模式下的SHIPMENT是最容易赚取杀人数的地图，打得好的话杀百把人也不稀奇。

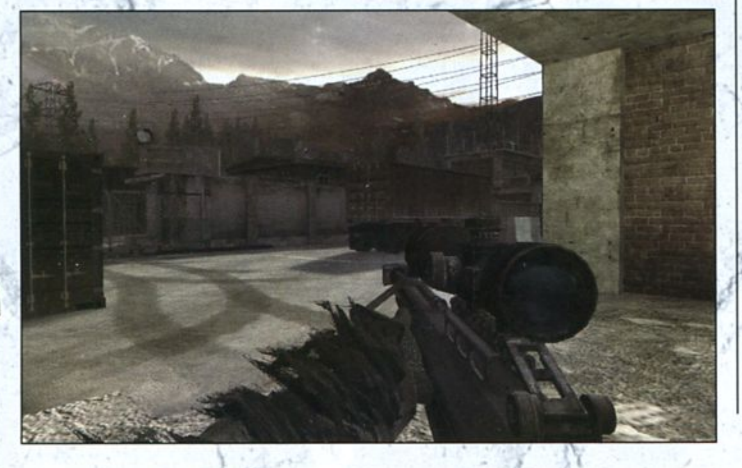
Team Tactical

此模式要求4～6人参加。这个模式的形式多样，有Search and Destroy、Headquarters、Sabotage、Domination、Team Deathmatch这5种，考验的是小队伍之间的整体配合。

Hardcore Team Deathmatch

杀敌	+10
助攻	+2

基本规则与Team Deathmatch一样，不过画面上没有任何信息，甚至连罗盘、准星都不会显示。更刺激的是伤害增加，还可以杀死队友，杀死队友会减去10分。



Hardcore Search and Destroy

杀敌	+50
助攻	+25
装弹	+100
拆弹	+100

基本规则与Search and Destroy一样，不过画面上没有任何信息，同时伤害增加，允许杀死队友。需要提醒大家的是，这个模式下杀死队友可是会整整减去50分的哦。

Cage Match

杀敌	+20

一对一单挑的模式。注意尽管杀一个可拿20分，不过局分只算5分，局分满50分即为结束，也就是要杀对方10次。

Old School Free-for-All

杀敌	+5

此模式要求4～8人参加。Old School就是传统的主视角射击游戏的对战玩法，所有进入游戏的玩家的装备都是一样的，武器和装备得从地图上捡。玩家的生命值会增加，但不会自动恢复，同时跳跃高度增加。在Old School的规则下加上Free-for-All的玩法，就构成了这个模式。

更新后的版本已经去掉了过去的Old School组队战，个人对此表示惋惜。

全挑战一览

ASSAULT RIFLE CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
M16 MARKSMAN I	5	以M16干掉25人	100 XP，M16专用红点镜
M16 MARKSMAN II	5	以M16干掉75人	500 XP，M16专用消音器
M16 MARKSMAN III	5	以M16干掉150人	1000 XP，M16专用ACOG
M16 EXPERT I	5	以M16爆头25次	100 XP，M16专用数码迷彩
M16 EXPERT II	5	以M16爆头75次	500 XP，M16专用蓝色虎纹迷彩
M16 EXPERT III	5	以M16爆头150次	1000 XP，M16专用红色虎纹迷彩
AK47 MARKSMAN I	5	以AK47干掉25人	100 XP，AK47专用红点镜
AK47 MARKSMAN II	5	以AK47干掉75人	500 XP，AK47专用消音器
AK47 MARKSMAN III	5	以AK47干掉150人	1000 XP，AK47专用ACOG
AK47 EXPERT I	5	以AK47爆头25次	100 XP，AK47专用数码迷彩
AK47 EXPERT II	5	以AK47爆头75次	500 XP，AK47专用蓝色虎纹迷彩
AK47 EXPERT III	5	以AK47爆头150次	1000 XP，AK47专用红色虎纹迷彩
M4 MARKSMAN I	10	以M4干掉25人	100 XP，M4专用红点镜
M4 MARKSMAN II	10	以M4干掉75人	500 XP，M4专用消音器
M4 MARKSMAN III	10	以M4干掉150人	1000 XP，M4专用ACOG
M4 EXPERT I	10	以M4爆头25次	100 XP，M4专用数码迷彩
M4 EXPERT II	10	以M4爆头75次	500 XP，M4专用蓝色虎纹迷彩
M4 EXPERT III	10	以M4爆头150次	1000 XP，M4专用红色虎纹迷彩
G3 MARKSMAN I	25	以G3干掉25人	100 XP，G3专用红点镜
G3 MARKSMAN II	25	以G3干掉75人	500 XP，G3专用消音器
G3 MARKSMAN III	25	以G3干掉150人	1000 XP，G3专用ACOG
G3 EXPERT I	25	以G3爆头25次	100 XP，G3专用数码迷彩
G3 EXPERT II	25	以G3爆头75次	500 XP，G3专用蓝色虎纹迷彩
G3 EXPERT III	25	以G3爆头150次	1000 XP，G3专用红色虎纹迷彩
G36C MARKSMAN I	38	以G36C干掉25人	100 XP，G36C专用红点镜
G36C MARKSMAN II	38	以G36C干掉75人	500 XP，G36C专用消音器
G36C MARKSMAN III	38	以G36C干掉150人	1000 XP，G36C专用ACOG
G36C EXPERT I	38	以G36C爆头25次	100 XP，G36C专用数码迷彩
G36C EXPERT II	38	以G36C爆头75次	500 XP，G36C专用蓝色虎纹迷彩
G36C EXPERT III	38	以G36C爆头150次	1000 XP，G36C专用红色虎纹迷彩
M14 MARKSMAN I	46	以M14干掉25人	100 XP，M14专用红点镜
M14 MARKSMAN II	46	以M14干掉75人	500 XP，M14专用消音器
M14 MARKSMAN III	46	以M14干掉150人	1000 XP，M14专用ACOG
M14 EXPERT I	46	以M14爆头25次	100 XP，M14专用数码迷彩
M14 EXPERT II	46	以M14爆头75次	500 XP，M14专用蓝色虎纹迷彩
M14 EXPERT III	46	以M14爆头150次	1000 XP，M14专用红色虎纹迷彩
MP44 EXPERT I	52	以MP44爆头25次	100 XP，MP44专用数码迷彩
MP44 EXPERT II	52	以MP44爆头75次	500 XP，MP44专用蓝色虎纹迷彩
MP44 EXPERT III	52	以MP44爆头150次	1000 XP，MP44专用红色虎纹迷彩

SUBMACHINE GUN CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
MP5 MARKSMAN Ⅰ	5	以MP5干掉25人	100 XP，MP5专用红点镜
MP5 MARKSMAN Ⅱ	5	以MP5干掉75人	500 XP，MP5专用消音器
MP5 MARKSMAN Ⅲ	5	以MP5干掉150人	1000 XP，MP5专用ACOG
MP5 EXPERT Ⅰ	5	以MP5爆头25次	100 XP，MP5专用数码迷彩
MP5 EXPERT Ⅱ	5	以MP5爆头75次	500 XP，MP5专用蓝色虎纹迷彩
MP5 EXPERT Ⅲ	5	以MP5爆头150次	1000 XP，MP5专用红色虎纹迷彩
SKORPION MARKSMAN Ⅰ	5	以SKORPION干掉25人	100 XP，SKORPION专用红点镜
SKORPION MARKSMAN Ⅱ	5	以SKORPION干掉75人	500 XP，SKORPION专用消音器
SKORPION MARKSMAN Ⅲ	5	以SKORPION干掉150人	1000 XP，SKORPION专用ACOG
SKORPION EXPERT Ⅰ	5	以SKORPION爆头25次	100 XP，SKORPION专用数码迷彩
SKORPION EXPERT Ⅱ	5	以SKORPION爆头75次	500 XP，SKORPION专用蓝色虎纹迷彩
SKORPION EXPERT Ⅲ	5	以SKORPION爆头150次	1000 XP，SKORPION专用红色虎纹迷彩
MINI-UZI MARKSMAN Ⅰ	13	以MINI-UZI干掉25人	100 XP，MINI-UZI专用红点镜
MINI-UZI MARKSMAN Ⅱ	13	以MINI-UZI干掉75人	500 XP，MINI-UZI专用消音器
MINI-UZI MARKSMAN Ⅲ	13	以MINI-UZI干掉150人	1000 XP，MINI-UZI专用ACOG
MINI-UZI EXPERT Ⅰ	13	以MINI-UZI爆头25次	100 XP，MINI-UZI专用数码迷彩
MINI-UZI EXPERT Ⅱ	13	以MINI-UZI爆头75次	500 XP，MINI-UZI专用蓝色虎纹迷彩
MINI-UZI EXPERT Ⅲ	13	以MINI-UZI爆头150次	1000 XP，MINI-UZI专用红色虎纹迷彩
AK74U MARKSMAN Ⅰ	28	以AK74U干掉25人	100 XP，AK74U专用红点镜
AK74U MARKSMAN Ⅱ	28	以AK74U干掉75人	500 XP，AK74U专用消音器
AK74U MARKSMAN Ⅲ	28	以AK74U干掉150人	1000 XP，AK74U专用ACOG
AK74U EXPERT Ⅰ	28	以AK74U爆头25次	100 XP，AK74U专用数码迷彩
AK74U EXPERT Ⅱ	28	以AK74U爆头75次	500 XP，AK74U专用蓝色虎纹迷彩
AK74U EXPERT Ⅲ	28	以AK74U爆头150次	1000 XP，AK74U专用红色虎纹迷彩
P90 MARKSMAN Ⅰ	40	以P90干掉25人	100 XP，P90专用红点镜
P90 MARKSMAN Ⅱ	40	以P90干掉75人	500 XP，P90专用消音器
P90 MARKSMAN Ⅲ	40	以P90干掉150人	1000 XP，P90专用ACOG
P90 EXPERT Ⅰ	40	以P90爆头25次	100 XP，P90专用数码迷彩
P90 EXPERT Ⅱ	40	以P90爆头75次	500 XP，P90专用蓝色虎纹迷彩
P90 EXPERT Ⅲ	40	以P90爆头150次	1000 XP，P90专用红色虎纹迷彩

LIGHT MACHINE GUN CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
M249 SAW MARKSMAN Ⅰ	5	以M249 SAW干掉25人	100 XP，M249 SAW专用红点镜
M249 SAW MARKSMAN Ⅱ	5	以M249 SAW干掉75人	500 XP，M249 SAW专用握把
M249 SAW MARKSMAN Ⅲ	5	以M249 SAW干掉150人	1000 XP，M249 SAW专用ACOG
M249 SAW EXPERT Ⅰ	5	以M249 SAW爆头25次	100 XP，M249 SAW专用数码迷彩
M249 SAW EXPERT Ⅱ	5	以M249 SAW爆头75次	500 XP，M249 SAW专用蓝色虎纹迷彩
M249 SAW EXPERT Ⅲ	5	以M249 SAW爆头150次	1000 XP，M249 SAW专用红色虎纹迷彩
RPD MARKSMAN Ⅰ	5	以RPD干掉25人	100 XP，RPD专用红点镜
RPD MARKSMAN Ⅱ	5	以RPD干掉75人	500 XP，RPD专用握把
RPD MARKSMAN Ⅲ	5	以RPD干掉150人	1000 XP，RPD专用ACOG
RPD EXPERT Ⅰ	5	以RPD爆头25次	100 XP，RPD专用数码迷彩
RPD EXPERT Ⅱ	5	以RPD爆头75次	500 XP，RPD专用蓝色虎纹迷彩
RPD EXPERT Ⅲ	5	以RPD爆头150次	1000 XP，RPD专用红色虎纹迷彩
M60E4 MARKSMAN Ⅰ	19	以M60E4干掉25人	100 XP，M60E4专用红点镜
M60E4 MARKSMAN Ⅱ	19	以M60E4干掉75人	500 XP，M60E4专用握把
M60E4 MARKSMAN Ⅲ	19	以M60E4干掉150人	1000 XP，M60E4专用ACOG
M60E4 EXPERT Ⅰ	19	以M60E4爆头25次	100 XP，M60E4专用数码迷彩
M60E4 EXPERT Ⅱ	19	以M60E4爆头75次	500 XP，M60E4专用蓝色虎纹迷彩
M60E4 EXPERT Ⅲ	19	以M60E4爆头150次	1000 XP，M60E4专用红色虎纹迷彩

SHOTGUN CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
W1200 MARKSMAN Ⅰ	5	以W1200干掉25人	100 XP，W1200专用红点镜
W1200 MARKSMAN Ⅱ	5	以W1200干掉50人	500 XP，W1200专用握把
W1200 EXPERT Ⅰ	5	以W1200爆头25次	100 XP，W1200专用数码迷彩
W1200 EXPERT Ⅱ	5	以W1200爆头50次	500 XP，W1200专用蓝色虎纹迷彩
W1200 EXPERT Ⅲ	5	以W1200爆头100次	1000 XP，W1200专用红色虎纹迷彩
M1014 MARKSMAN Ⅰ	31	以M1014干掉25人	100 XP，M1014专用红点镜
M1014 MARKSMAN Ⅱ	31	以M1014干掉50人	500 XP，M1014专用握把
M1014 EXPERT Ⅰ	31	以M1014爆头25次	100 XP，M1014专用数码迷彩
M1014 EXPERT Ⅱ	31	以M1014爆头50次	500 XP，M1014专用蓝色虎纹迷彩
M1014 EXPERT Ⅲ	31	以M1014爆头100次	1000 XP，M1014专用红色虎纹迷彩

SNIPER RIFLE CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
M40A3 MARKSMAN	5	以M40A3干掉100人	500 XP，M40A3专用ACOG
M40A3 EXPERT Ⅰ	5	以M40A3爆头25次	100 XP，M40A3专用数码迷彩
M40A3 EXPERT Ⅱ	5	以M40A3爆头75次	500 XP，M40A3专用蓝色虎纹迷彩
M40A3 EXPERT Ⅲ	5	以M40A3爆头150次	1000 XP，M40A3专用红色虎纹迷彩
M21 MARKSMAN	7	以M21干掉100人	500 XP，M21专用ACOG
M21 EXPERT Ⅰ	7	以M21爆头25次	100 XP，M21专用数码迷彩
M21 EXPERT Ⅱ	7	以M21爆头75次	500 XP，M21专用蓝色虎纹迷彩
M21 EXPERT Ⅲ	7	以M21爆头150次	1000 XP，M21专用红色虎纹迷彩
SVD MARKSMAN	22	以SVD干掉100人	500 XP，SVD专用ACOG
SVD EXPERT Ⅰ	22	以SVD爆头25次	100 XP，SVD专用数码迷彩
SVD EXPERT Ⅱ	22	以SVD爆头75次	500 XP，SVD专用蓝色虎纹迷彩
SVD EXPERT Ⅲ	22	以SVD爆头150次	1000 XP，SVD专用红色虎纹迷彩
R700 MARKSMAN	34	以R700干掉100人	500 XP，R700专用ACOG
R700 EXPERT Ⅰ	34	以R700爆头25次	100 XP，R700专用数码迷彩
R700 EXPERT Ⅱ	34	以R700爆头75次	500 XP，R700专用蓝色虎纹迷彩
R700 EXPERT Ⅲ	34	以R700爆头150次	1000 XP，R700专用红色虎纹迷彩
BARRETT .50 CAL MARKSMAN	49	以BARRETT .50 CAL干掉100人	500 XP，BARRETT .50 CAL专用ACOG
BARRETT .50 CAL EXPERT Ⅰ	49	以BARRETT .50 CAL爆头25次	100 XP，BARRETT .50 CAL专用数码迷彩
BARRETT .50 CAL EXPERT Ⅱ	49	以BARRETT .50 CAL爆头75次	500 XP，BARRETT .50 CAL专用蓝色虎纹迷彩
BARRETT .50 CAL EXPERT Ⅲ	49	以BARRETT .50 CAL爆头150次	1000 XP，BARRETT .50 CAL专用红色虎纹迷彩

BOOT CAMP CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
RADAR INBOUND	9	连杀3人不死并呼叫UAV	50 XP
AIRSTRIKE INBOUND	9	连杀5人不死并呼叫轰炸	50 XP
CHOPPER INBOUND	9	连杀7人不死并呼叫直升机	50 XP
FLYSWATTER	9	打下一架敌人的直升机	250 XP
MARATHON	12	累计奔跑路程达马拉松的距离	250 XP
GOODBYE	12	从30英尺以上的地方跳下来摔死	250 XP
BASE JUMP	12	从15英尺以上的地方跳下来并生存	250 XP
CROUCH SHOT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	12	蹲下状态中杀死5/15/30人	50/100/250 XP
PRONE SHOT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	15	趴下状态中杀死5/15/30人	50/100/250 XP
GRENADE KILL Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	15	用手雷杀死1/5/10人	50/150/250 XP
POINT GUARD Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	15	取得5/15/30次助攻	50/100/250 XP
X-RAY VISION Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	15	子弹穿墙杀死1/5/15人	5100/250/250 XP
VANDALISM Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	18	炸毁1/5/15辆汽车	50/100/250 XP
EXPOSED Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	18	呼叫5/10/20次UAV	50/100/250 XP
BACKDRAFT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	18	破坏1/5/15个敌人的爆炸装置	50/100/250 XP
KNIFE VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	18	用刀干掉1/5/15个敌人	50/100/250 XP



OPERATIONS CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
FREE-FOR-ALL VICTOR Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	21	FREE-FOR-ALL 比赛中 1/5/15 次排名进前三名	50/100/250 XP
TEAM PLAYER Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	21	赢得 5/15/30 次 TEAM DEATHMATCH 比赛	50/100/250 XP
SEARCH AND DESTROY VICTOR Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	21	赢得 5/15/30 次 SEARCH AND DESTROY 比赛	50/100/250 XP
MVP TEAM DEATHMATCH	21	在 TEAM DEATHMATCH 比赛中拿到全场最高分	250 XP
HARDCORE TEAM PLAYER Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	24	赢得 1/5/15 次 HARDCORE TEAM DEATHMATCH 比赛	50/100/250 XP
SABOTAGE VICTOR Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	24	赢得 5/20/50 次 SABOTAGE 比赛	50/100/250 XP
MVP TEAM HARDCORE	24	在 TEAM HAROCORE 比赛中拿到全场最高分	50 XP
BOMB DOWN	27	在 SABOTAGE 或 SEARCH AND DESTROY 比赛中杀死拿炸弹的人	250 XP
BOMB DEFENDER	27	在 SABOTAGE 或 SEARCH AND DESTROY 比赛中杀死拆炸弹的人	250 XP
BOMB PLANTER	27	在 SABOTAGE 或 SEARCH AND DESTROY 比赛中杀死埋炸弹的人	250 XP
HERO	27	在 SEARCH AND DESTROY 比赛中成功拆除炸弹	250 XP
LAST MAN STANDING	27	在 SEARCH AND DESTROY 比赛中成为我方最后一个幸存者	250 XP

KILLER CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
CLAYMORE SHOT	30	用 CLAYMORE 干掉 5 人	250 XP
ASSAULT EXPERT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	30	用 ASSAULT RIFLE 爆头 5/25/50 次	50/100/250 XP
SMG EXPERT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	30	用 SUB MACHINE GUN 爆头 5/25/50 次	50/100/250 XP
LMG EXPERT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	30	用 LIGHT MACHINE GUN 爆头 5/25/50 次	50/100/250 XP
LAST STAND VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	33	LAST STAND 状态下打死 1/5/15 人	50/100/250 XP
MASTER CHIEF Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	33	使用蓄力后扔出来的手雷炸死 5/10/20 人	50/100/250 XP
AIRSTRIKE VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	33	呼叫轰炸干掉 5/15/30 人	50/100/250 XP
CHOPPER VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	33	呼叫直升机干掉 5/15/30 人	50/100/250 XP
STUN VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	36	干掉 5/10/25 个被震撼弹炸晕的敌人	50/100/250 XP
MULTI-RPG	36	一发 RPG 火箭弹同时干掉 2 个或 2 个以上的敌人	250 XP
MARTYRDOM VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	36	凭借 MARTYRDOM 技能炸死 1/5/15 人	50/100/250 XP
CLAYMORE	36	利用 1 个 CLAYMORE 同时干掉 2 个或 2 个以上的敌人	250 XP
STEALTH Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	39	用消音武器杀死 10/25/50 人	50/100/250 XP
INVISIBLE Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	39	趴下状态中以狙击枪干掉 5/25/50 个敌人	50/100/250 XP
COUNTER CLAYMORE Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	39	以武器引爆 CLAYMORE 来杀死 1/5/10 个敌人	50/100/250 XP
COUNTER C-4 Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	39	以武器引爆 C-4 来杀死 1/5/10 个敌人	50/100/250 XP

HUMILIATION CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
AIRBORNE	42	在空中以子弹完成 2 连杀	250 XP
MULTI-FRAG	42	以一颗手雷同时干掉 2 个或 2 个以上的敌人	250 XP
CARPET BOMB	42	呼叫一次飞机轰炸干掉 5 个敌人	250 XP
MG MASTER	42	以重机枪连杀 5 人	250 XP
SLASHER	45	用刀连杀 3 人	250 XP
MULTI-C-4	45	用 1 个 C-4 同时干掉 2 个或 2 个以上的敌人	250 XP
HOT POTATO Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	45	利用扔回去的手雷干掉 1/5/15 人	50/100/250 XP
CAR BOMB	45	利用车辆爆炸干掉 1 个敌人	250 XP
BACKSTABBER	47	用刀从背后干掉 1 个敌人	250 XP
SLOW BUT SURE	47	被震撼弹炸晕时干掉 1 个敌人	250 XP
FLASHBANG VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	47	干掉 5/10/25 个被闪光弹致盲的敌人	50/100/250 XP
MISERY LOVES COMPANY Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	47	手中拿着手雷不扔，与 1/2/3 个敌人同归于尽	50/100/250 XP
OUCH Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	48	用枪榴弹近距离直接击杀 1/5/15 个敌人	50/100/250 XP
RIVAL	48	在一场比赛中干掉同一个敌人 5 次	250 XP
CRUELTY	48	干掉一个敌人并捡起他的武器，用这个武器再干掉他一次	250 XP
THINK FAST	48	用手雷直接砸死 1 个敌人	250 XP
THINK FAST STUN	50	用震撼弹直接砸死 1 个敌人	250 XP
THINK FAST FLASH	50	用闪光弹直接砸死 1 个敌人	250 XP
RETURN TO SENDER	50	用敌人的 C-4 干掉安放者	250 XP
BLINDER	50	被闪光弹击中时干掉 1 个敌人	250 XP

ELITE CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
THE BRINK	51	重伤状态下完成 3 连杀	250 XP
COLLATERAL DAMAGE	51	一发狙击枪子弹同时干掉 2 个或 2 个以上的敌人	250 XP
THE EDGE Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	51	完成 1/5/10 次比赛的最后一杀	50/100/250 XP
FLAWLESS	51	在一场长度完整的比赛中，一次都没有死	250 XP
TANGO DOWN	53	一场比赛中将敌方成员每人都杀过一次（至少 4 人）	250 XP
HARD LANDING	53	杀死 1 个处在半空中的敌人	250 XP
EXTREME CURELTY	53	在不死的情况下将敌方成员每人都杀过一次（至少 4 人）	250 XP
FAST SWAP	53	先用主武器打伤敌人，再用手枪干掉他	250 XP
STAR PLAYER	53	在任意模式的整局比赛中，杀敌数和阵亡数超过 5：1	250 XP
HOW THE ?	53	穿墙击中敌人的爆炸装置，从而干掉 1 个敌人	250 XP
DOMINOS	53	通过引发爆炸连锁反应杀死 1 个敌人	250 XP
NO SECRETS	54	一场比赛呼叫 UAV 3 次	250 XP
AFTERBURNER	54	一场比赛呼叫轰炸 2 次	250 XP
AIR SUPERIORITY	54	一场比赛呼叫直升机 2 次	250 XP
FEARLESS	54	一场比赛中完成 10 连杀且一次都没死	250 XP
COUNTER-MVP	54	一场比赛中 10 次消灭敌人队伍中临时排名第一的人	250 XP
INVINCIBLE	54	连续 5 次被敌人打成重伤又恢复	250 XP
SURVIVALIST	54	持续生存 5 分钟不死	250 XP

全武器 & 配件解析

《COD4》的最大进步在于对战系统的革新。《COD4》中武器分为 Assault Rifles、Sub Machine Guns、Light Machine Guns、Shotguns 和 Sniper Rifles（狙击枪）。每种武器都有不同的 Attachment（配件），每个角色可以配备 2～3 个装备（技能）。得益于丰富的现代武器及装备配以配件、技能，玩家可以搭配出数十种不同的组合，使得对战中的战术更加丰富。

我们特意请来对本作很有研究的军事迷 BD，让他根据个人的对战经验和对现代武器装备的了解，从武器装备入手介绍一下在对战中各种武器装备和技能的使用心得。在每一大类的介绍中，还会有小编在两百个小时网战中体会而来的综合使用心得，希望能够帮助大家更好地设计属于自己的组合。

M9
USP .45
M1911 .45
Desert Eagle
Gold Desert Eagle

Gold Desert Eagle
Gold plated semi-automatic with high power.
Effective at close range.

TOPIC | FEATURE | GUIDE | ANNUAL | RESEARCH | XBOX

Assault Rifles

综合点评

Assault Rifles（突击步枪）是《COD4》中的主武器，把把都有一用的价值。而在现实战场上，绝大部分兵种在绝大多数情况下，使用的也都是该武器。

M16A4、G3、M14 这 3 把不能自动连射的枪用法大致相同，在中远距离点射是其优势所在，而在近战中不能连发会造成很大问题，只能靠反应和准头来弥补。M16A4 因为是三连发，准头和威力是最值得信赖的，用这把枪用得好的人不少。这三把枪的机械瞄具各不相同，如果要装备消音器或榴弹，得看玩家用哪把比较顺手了。

M4 和 G36C 的性能比较接近，区别在于 M4 威力小但射速快，G36C 威力大但射速慢，具有极高的精准度是两者的共同之处。值得注意的是在远距离点射时，也要尽量多用点射，不然很浪费子弹。

剩下的 MP44 和 AK47 比较特殊。怀旧性质的 MP44 就不用说了，没什么实用价值。AK47 威力大，近战强，但由于跳动过大，因此连发时精准度很有问题，要小心遇到爱蹲的对手。

M16A4
AK-47
M4 Carbine
G3
G36C
M14
MP44

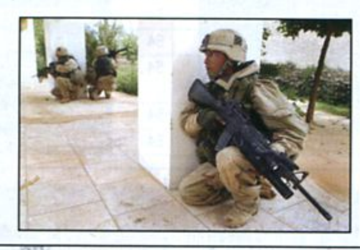
M16A4
Semi-automatic with three round burst fire.
Effective at medium to long range.

M16A4

M16A4 是美国海军陆战队（USMC）目前装备的主力武器。因为在《COD4》中战役模式中出现的美国军事力量是 USMC，所以这把武器成为《COD4》主战武器之一是合情合理的。M16A4 突出的优点是射程远，平顶式机匣，并安装 20mm 皮卡汀尼导轨，可以安装各种标准通用的瞄具。前端装有KAC 公司的 M5 RAS 护木，可以安装各种握把，激光指示器，战术手电和其他配件。射击方式也从 M16A3 的连射改回了和 M16A2 一样的三发点射。

《COD4》中的 M16A4 基本上做到了对于真实武器的还原，3 发点射的射击方式成为其最大的特征。虽然真实中 M16 枪族都可以选择单发的射击方式。但是在《COD4》中所有的武器都无法切换射击方式（个人估计是出于武器平衡性的考虑）。

建模方面《COD4》根据玩家选择的配件不同而为一种武器备有多种模型。默认机械瞄具＋枪榴弹发射器的模型有些走样（也就是现实中没有这样的 M16A4）。其他的模型建模应该说是接近完美的。性能上 M16A4 作为玩家初期就可以使用的武器，性能却是相当不俗的。中远距离 3 发点射子弹散布非常集中，精准射击，爆头都不错。缺点就是在近距离遭遇的时候，由于 3 发点射整体射速较低，通常很难胜过连发武器。配件上推荐红点镜，并提高子弹威力。



▶在伊拉克战场上使用 M16A4 下挂枪榴弹发射器的美军。



AK47

AK47 相信是玩家最为熟悉的武器了，作为对于世界影响最大的步枪，在各种射击游戏中也是亮相最为频繁的武器，所以这里就不用太多篇幅来介绍了。

《COD4》中的 AK47 基本上符合常识中 AK47 的优秀品质，威力大，射程远，单发精度高，连发子弹散布很大，上跳明显。不过作为游戏初期能够使用的第一把连发自动步枪，在初期的中近距离作战中，作用还是很大的，配合枪榴弹，成为初期中短距离战斗的利器。个人认为当玩家使用 AK47 时，中远距离需搭配红点镜或者 ACOG 瞄具，并且增加威力后采用单发点射射击：近距离遭遇后，应采用和《CS》类似的连发同时准星下调的方式来抑制子弹上跳。



▲ AK47 之父卡拉什尼科夫。

M16A4
AK-47
M4 Carbine
G3
G36C
M14
MP44

M4 Carbine
Fully automatic with low recoil. Effective at medium range.

M4

M4 是应美国陆军要求在 M16A2 之后开发的，最初的开发需求不明。但是最终 M4 成为了一把紧凑型（枪身比传统 M16 短）连发卡宾枪，成为了介于 MP5 和 M16 之间适于 CQB（Close Quarter Battle）的武器。因为广为美军特种部队（如 USSOCOM）和 SWAT Team 采用，被广大军事爱好者和玩家所熟知，常见的成品型号一般都是 M4A1。

在《COD4》中，M4 解锁之后在近距离完全可以代替 AK47 成为近战中的利器。在不使用瞄具的时候它的准星比 AK47 小，连发扩散也小，子弹散布密集，射速快。但是在中远距离威力比 AK47 差了不少。个人推荐使用 M4 时，尽量避免和对方在远距离对射。用迂回的方法，尽量把战斗距离控制在中近距离。配件个人推荐还是以枪榴弹为主，在 M4 的主要战斗距离内，机械瞄具基本上够用了。



▲装备枪榴弹发射器和瞄准镜的 M4。

M16A4
AK-47
M4 Carbine
G3
G36C
M14
MP44

M16A4
Semi-automatic with three round burst fire.
Effective at medium to long range.

G3

G3 是一把历史非常悠久的武器了，从上个世纪 50 年代末诞生后至今，世界上共有八十多个国家购买了 G3 步枪。G3 源自武器强国德国，是二战后德国的制式武器，也是 Heckler&Koch 的最初产品，HK 公司也正是因为 G3 而起家的。

《COD4》中的 G3 是一把非常可怕的中远程武器，它被设定为半自动武器。也就是只能单发点射。因此 G3 所设定的精准度非常高，伤害也非常大。基本上增加伤害的 G3 可以 2 发（非爆头）打死没有装备加血技能的对手，而且中远距离精准度爆头率也是很高的。装备了红点镜或者 ACOG 瞄具的 G3 在绝大多数作战距离内可以充当狙击枪的作用，但是需要增加子弹伤害才能发挥 G3 在中远距离的震慑力。



▶两伊战争中手持 G3 的伊拉克士兵。



G36C

G36 和 G3 一样同出自德国的 HK 公司，是目前德国现役制式武器。整枪的集成度高，采用了大量合成塑料，可靠性高，重量轻。透明弹夹方便查看剩余弹量。除了装备德军之外，美国很多执法部门也大量采用 G36，而且因为 HK 在民用市场的高调，我们在很多美国动作影片中都能够看到 G36 的身影。

《COD4》中的 G36 是选用的 G36 枪族中的紧凑版（Compact）：G36C。紧凑型的概念在当代的步枪中比较流行，基本上是和 M4 一样，适用于 CQB 作战的武器。通常这类武器要求枪身短，便于携带，精度高，适于特种和反恐作战。《COD4》中 G36C 的性能非常强大，不但兼顾了 M4 的连发和精准度，而且在远距离伤害也比较高。可以说是一把比较全能的武器。不过在平衡方面也还是做到了，基本上远距离不如 G3 狠，近距离不如 M4 准。因为 G36C 的性能全面，所以在配置方面，玩家就可以根据自己的需要比较随意地配置这把武器。

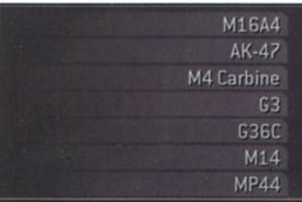


M14

M14 是二战后美国在 M1 伽兰德步枪的基础之上改进而来的，一般采用半自动的发射方式。M14 精度高，稳定性好。虽然在越战后，随着 M16 的全面装备，M14 慢慢淡出了人们的视线。但是在阿富汗战争中，美军发现自己缺乏一种介于狙击枪和步枪之间、能够实现远距离精准设计的武器。于是 M14 又被重新启用，并且在外观上进行了一定程度的改进以适应使用各种配件。并且诞生了诸如 M14EBR，M14 SOPMOD 之类的改进型，越来越多地出现在人们的视线之中。

《COD4》中的 M14 外观接近 M14EBR，也就是安装皮卡汀尼导轨的 M14。《COD4》中 M14 的性能和 G3 比较类似，但是射速比 G3 快，基本上可以 2～3 发连续点射来进行远距离杀伤，配置方面可以参看 G3 部分。


▲正在使用 M14EBR 训练的驻伊美军。



MP44
Fully automatic with good accuracy.
Effective at medium range.

MP44

个人认为《COD4》加入这把武器纯属是提醒玩家不要忘记系列以前是二战题材的，因为 MP44 目前基本上已经不会在实战使用了。不过作为二战时德国的经典枪械以及创造 AK47 灵感的来源，MP44 在《COD4》中性能还是不俗的。使用机械瞄具瞄准后连发子弹散布小，威力也不俗；近距离扫射感觉和 AK47 接近。不过缺点是不能使用任何配件（当然，怎么挂上去啊，难道用胶布粘么？）个人感觉 MP44 实用性比较有限，中距离恶搞一下还可以。

Sub Machine Guns

综合点评

Sub Machine Guns（以下简称 SMG）一般理解为微型冲锋枪。基本上微型冲锋枪是一种体型小，威力低，射速快，精准度高的武器。广泛应用于执法部队和特种作战中。《COD4》中的微冲主要用于近战缠斗，由于高射速，连发密集的弹道，在近距离一般可以压制突击步枪。个人建议使用 SMG 时玩家尽量装备加血技能，保证近战拼血的胜率，同时装备增加疾跑时间，方便在掩体之间移动。另外还要配合 Flash Grenade 和 Stun Grenade 使用，这样才能更容易地在近距离消灭敌人，而不是在远距离就被 Assault Rifle 消灭。

5 把微冲里，有 MP5 和 P90 存在，就可以无视其他 3 把了。MP5 和 P90 各有所长，优点是连发精度高，在近战时无需进入瞄准模式，直接开枪辅以位移就可以秒杀敌人。远距离点射时 P90 的连发时跳动比较厉害，因此不如 MP5。不过微冲在远距离表现都不咋的，近战才是其强项。

MP5
Skorpion
Mini-Uzi
AK-74u
P90
Skorpion
Fully automatic with a high rate of fire.
Effective at close range.

Skorpion

捷克的 Skorpion VZ61 是俄系装备中比较常见的微型冲锋枪，不过此枪的知名度比较低，能接触到的资料也比较有限，所以这里就不详细介绍了。

在《COD4》中，相比 MP5，Skorpion 射速要快很多，威力也小很多，精准度一般，是使用率比较低的武器。

MP5
Skorpion
Mini-Uzi
AK-74u
P90
MP5
Fully automatic with good accuracy.
Effective at close to medium range.

MP5



MP5 同样是大家熟知的武器（相信得益于《CS》）。在真实世界，MP5 作为警察装备诞生后在反恐等特种战斗中发挥了很大的作用，风靡了半个世纪。其超高的精度，超快的射速和紧凑的外型堪称经典。半个世纪中诞生了众多的改型，形成一个庞大枪族。虽然目前 MP5 基本上已经停产，HK 公司把 MP5 的生产全面转向了使用 .45 口径的 UMP45。但是 MP5 仍然是使用最为广泛的 SMG，并且被很多国家的警察所使用。

《COD4》中的 MP5 也做到了和真实武器相同的特性，在近距离的作战中非常强大。当然 MP5 缺乏穿透力的缺点也有明显的体现。

▲装备 MP5 的法国 GIGN 特种部队。



Mini-Uzi

Uzi（乌兹）相信大家也比较熟悉，在上世纪90年代的香港枪战片中乌兹就频繁亮相。其发明者乌兹·盖尔在上个世纪和AK发明者卡拉什尼科夫，M16的发明者斯通纳并称世界三大枪王。不过Uzi虽然开创了SMG时代，但是却被MP5盖过。尽管Uzi的性能和可靠性都非常优秀，现在Uzi基本上已经处于没落的状态。

《COD4》中的Mini-Uzi的射速和威力介于MP5和Skorpion之间，每个弹夹比MP5和Uzi多了2发，整体性能并不突出。



AK74U

AK74是前苏联上个世纪70年代设计生产的小口径步枪，使用5.45mm口径子弹。小口径武器虽然在贯穿能力上比大口径的差，但是因为击中目标后会在人体内产生翻滚，所以伤害更大。同时在相同负载的情况下，能够携带的弹量也更多。AK74U是Ak74枪族中的紧凑型。

《COD4》把AK74U归在SMG下并不严谨，AK74U虽然枪身紧凑，但是毕竟根上还是AK74，怎么都应该属于Assault Rifle。不过武器分类也没什么共通公认的体系就是了。《COD4》里的AK74U在性能上还是合理的，在SMG里中远距离威力最大，射速也是最慢。



P90

P90是比利时FN公司推出的PDW（Personal Defense Weapon）概念武器，是为了战场上非战斗性人员设计的一种自卫武器。这部分人员非常重要，但是由于从事分工不同，无法经常进行武器射击训练，保持战斗力。PDW的开发要求是：要求要重量轻，易于携带，容易瞄准和操作，能有效对付防弹衣，P90是符合这一要求的首个武器。整体来说P90性能是非常出色的，但是由于价格昂贵，还有HK公司的MP7与之竞争（HK公司在控制成本和搞商业竞争方面很强），最终P90没有被北约采用。（电影《绝密飞行》（Stealth）里面飞行员坠机后使用的武器就是MP7。）而P90后来被部分国家的警察和特种部队所采用，成为了一种CQB武器。

《COD4》中的P90可以说是最为强大的SMG，虽然出于平衡性的考虑，其精准度被设定的不如MP5，但是因为其极高的射速和经典的50发弹夹，成为真正能够发挥SMG近战优秀的武器。《COD4》中因为需要安装配件而采用了比较丑陋的P90TR（三面导轨），而非标准的P90STD，个人有些不能忍受这个造型。


▲真实中的标准版P90STD。

Light Machine Gun

综合点评

Light Machine Gun（轻机枪，以下简称LMG）在目前的现代战争体系中，有着非常重要的地位。在美军的标准班组配置中，一般都有一位手持LMG的机枪手，负责提供强火力支持。LMG提供的火力压制对于进攻性迂回包抄和掩护部队移动是非常至关重要的。LMG本身在武器方面的特性是超大弹夹（弹带、弹鼓），高射速，较远的射程和极高的穿透力。

《COD4》中的LMG是非常强大的武器。首先，瞄准射击单发精度接近Assault Rifle；其次，LMG可以装备配件提高连发的安定，或者辅助瞄准；最后，因为《COD4》中绝大多数建筑都是可以进行穿透射击的，因此高穿透力的LMG对于躲藏在掩体后面的敌人威胁非常大。不过由于《COD4》中LMG不使用瞄准射击，子弹散布很大，而且LMG的瞄准速度和射速都很慢，因此近战不是LMG的强项。

《COD4》中的3把轻机枪各有所长，不过综合来说使用率最高的还是最后的M60E4。装弹多、威力大、穿透力强的特征，使得M60E4无论在进攻还是防御时都能发挥极大威力，强大的单发点射在远距离甚至比突击步枪还要强。尽管在近战中M60E4很难占到便宜，但其他两把轻机枪同样是机会不多。



M249SAW

M249SAW是现役美军中装备最多的班用机枪，产自比利时的FN公司。从上世纪80年代初开始装备美军，并且在实战中不断的修改完善。M249SAW可靠性高，中远距离射击精准，50米距离上弹道安定超过M16A2，是美军轻机枪的代表武器。

《COD4》中的M249SAW作为最初就可以使用的LMG，性能比较中庸。具有非常高的射速，较低的伤害和较低的穿透力（主要是子弹穿透后伤害更低）。不过瞄准后连续射击弹道非常安定，中远距离杀伤力还是很大的。不过切忌尽量不要不瞄准直接射击，不瞄准即便在很近的距离，都会有很大的散布。《COD4》中M249SAW的机械瞄具比较大，或者说是复杂。容易影响瞄准，所以推荐使用红点或者ACOG辅助瞄准，握把虽然可以大大缩小不开镜时的子弹散布，但是要牺牲Perk 1。换回的优势也无法和Assault Rifle加载枪榴弹相比，所以个人不是很推荐使用握把。


▲使用M249SAW的驻伊美军。



RPD

RPD是前苏联在二战后装备部队的7.92毫米口径轻机枪，整枪结构紧凑，重量较轻，最大射程2000米，表尺最大1000米，有效射程800米。RPD大量生产后在前苏联和各个华约国大量装备，中国也在建国后引进该枪进行仿制，1956年定型为56式机枪，大量装备部队，是中国迄今为止装备时间最长、装备量最大的一种机枪。

《COD4》中的RPD相比M249SAW，射速有所降低，子弹伤害和穿透伤害有所提高，瞄准后的自动安定也不错，机械瞄具非常简洁，瞄准射击很方便。

Shotguns

综合点评

霰弹枪也是大家非常熟悉的武器，是最强大的近战武器。很多室内的CQB战斗战术中，都是由手持霰弹枪的队员走在整个团队的最前面，发挥霰弹枪的近距离威力。不过霰弹枪的缺点也非常明显：首先都是单发射击，射击间隔很大，中距离以上几乎没有杀伤力，弹夹弹量也很少。《COD4》中的霰弹枪相比其他武器，整体比较弱。这是因为《COD4》中绝大部分武器在中距离具有很大的杀伤力，作为只能近战的霰弹枪来说，如何和敌人近身，是一个很大的问题。当然，在一些有限范围内（比如房间内），霰弹枪也能发挥很强的战斗力。

W1200装弹多，连发速度慢；M1014装弹少，连发速度快。如何取舍就看玩家了。

W1200
M1014
M1014
Semi-automatic combat shotgun. Effective at close range.

M1014

M1014是为美军的三军战斗霰弹枪（Joint Service Combat Shotgun，简称JSCS）而开发的，而且最终在在竞赛中胜出，成为美军现役装备。这把枪主要装备在美国军方，而警察部队并未完全装备，还采用雷明顿M870等其他霰弹枪。

《COD4》中M1014是惟一的一把半自动的霰弹枪，射速相当快，杀伤力也很大。但是只有可怜的4发容弹量。所以一定要注意Reload。另外在《COD4》中，霰弹枪都可以随时中止Reload动作进行射击，同时也可以一边Reload一边移动，在使用霰弹枪时要注意这两点。同W1200，使用M1014时，个人认为也要增加子弹伤害。有必要还可以增加Reload速度。还有就是可以多使用各种手雷来降低中远距离的劣势。


■在伊拉克实战中的M1014。

M249 SAW
RPD
M60E4
M60E4
Fully automatic with high power. Effective at medium to long range.

M60E4

M60是美国在二战中参考德军的MG42后由春田（Spring Field，直译中文听起来很像日本公司）兵工厂设计出的通用机枪。后由缅因州的萨科防务公司（Saco Defence Inc.）负责生产和改进。M60E4是最新的型号，目前主要装备美国海军陆战队和海军特种部队（比如：海豹突击队SEALS）。

《COD4》中的M60E4是LMG最后解锁的武器，可以说非常强大。射程远，子弹伤害高，穿透力强。虽然射速比较低，连发中枪身抖动也比较大。但是因为有很高的伤害和精准的单发射击，所以点射中远距离的敌人杀伤力还是很大的，是中远距离上最有威慑力的武器之一。特别是在家用机版本中，因为使用突击步枪很难做到像PC版本那样精准的爆头射击，所以M60E4更是受到很多玩家的喜爱。


▲固定在悍马上的M60E4。

W1200
M1014
W1200
Pump action shotgun. Effective at close range.

W1200

W1200其实就是著名的霰弹枪系Winchester中的Winchester 1200，这只传统的霰弹枪具有最大可以装填7发子弹，近距离杀伤力强大。但是每次击发后都必须拉动前端的机柄，完成退壳和装填下一发子弹的动作。

《COD4》中的W1200基本上还原了真实武器的特性，相比之后解锁的M1014，W1200的伤害并不低，而且装弹量也大得多。但是最大的问题是《COD4》中，由于有加血装备的辅助以及射击距离等因素，如果不能保证一击击毙对方的话，那么手动射击所带来的巨大射击间隔将会是致命的。这也就是多数玩家选择M1014的原因。这也是目前新式霰弹枪都是半自动射击的原因。

对于配件来说，个人觉得只有握把略微算得上有些效果。因为对于近距离来说，瞄准都是多余的，更不要说用红点镜了。装备方面，个人认为首先要增加武器伤害（同时也可以略微增加武器有效射程），其次可以考虑增加疾跑时间来尽可能快速的接近敌人，多颗闪光/致晕弹也可以有效的控制敌人。



Sniper Rifles

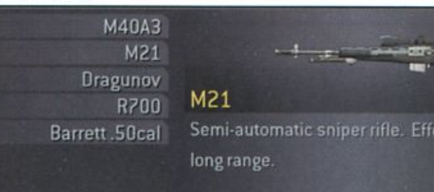
综合点评

Sniper Rifles（狙击枪）是一种远距离精准杀伤型武器，一般有效射程在200米以上，甚至有的可以达到1500米以上。狙击枪一般体型较长，重量不轻，具有高倍的光学瞄准镜。通常为手动和半自动射击，高精度的狙击枪一般以手动射击为主。使用大口径特制子弹，具有极强的穿透和杀伤力。

《COD4》中因为地图大小的原因，多数战斗距离都发生在100米以内，所以狙击枪在《COD4》中的作用非常的有限。而且所有的狙击枪在没有增加子弹伤害的情况下，都无法保证对于加强血量的敌人一击必杀（爆头除外），而强大的后座力又导致即便是半自动狙击枪，想要补上第二枪也是颇有难度的。再加上狙击枪开枪必暴露位置，杀死敌人后又有死亡回放，除特定模式外不暴露自己的位置是不可能的。这些不利因素对喜爱狙击的《COD4》玩家提出了很高的要求。

《COD4》中狙击枪开镜瞄准后虽然有晃动，但是可以用按住左摇杆的办法来稳定一段时间。而且还有专门的装备来增强稳定的时间，这点是比较有新意的。而且只要玩家装备狙击枪作为主武器，那么玩家的模型就会自动穿上利于伪装的吉利服（Ghillie Suit），这点也是非常的人性化。

个人推荐所有的狙击枪都要配置增加子弹伤害的装备，力求一枪解决敌人。如果喜欢蹲点的话，尽量装备UAV Jammer。另外，Claymore也是有效的防御手段。还有就是尽可能地蹲下或者趴下射击，不但更有利于发挥吉利装的效果，而且这种姿势下设计还可以完成相应的挑战。



M21

M21是由M14精确化得来的，因此M21实际上是一只半自动狙击步枪。1969年M21装备部队，但直到越战后期才成为美国陆军、海军和海军陆战队和通用狙击步枪。多年来M21经过多次改进，1988年开始被M24SWS取代。但直到现在，M21仍在国民警卫队及其他特种作战部队（如海豹突击队等）中使用，而根据美军狙击小组以两人为单位的基本组成，担任2号射手（Spotter）的狙击手也常常采用半自动的M21来辅助及掩护使用M24SWS或M82的1号射手。

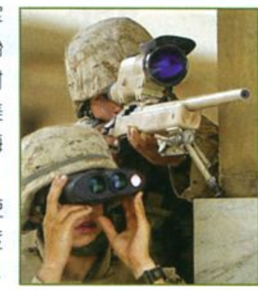
《COD4》中M21采用了10发弹夹，半自动射击，射速在狙击枪里面应该是最快的。不过相应的子弹伤害比手动射击的M40A3要低。而且虽然能够半自动射击，但是连发后弹道在远距离上散布还是不小的，外加后座力的影响，想要连续命中敌人有一定难度。配置方面狙击枪都差不多，因此也不再过多重复了。

M40A3
M21
Dragunov
R700
Barrett.50cal
M40A3
Bolt-action sniper rifle. Effective at long range.

M40A3

M40是美国海军陆战队从70年代开始装备的狙击步枪，采用手动射击模式，发射M118特种弹头，最大有效射程为800米，美国人认为M40A1是现代狙击步枪的先驱。海湾战争后M40A1逐步替换为改良的M40A3。

《COD4》中的M40A3作为第一支可以使用的狙击枪，性能还是相当不俗的，精准度和伤害都不错。但是因为只能采用手动射击，如果不能做到一枪毙命，基本上就没有补一枪的机会了，只能再寻找其他机会。


▲美国标准Ranger二人组，Sniper和Spotter。

M40A3
M21
Dragunov
R700
Barrett.50cal
Dragunov
Semi-automatic sniper rifle. Effective at long range.

Dragunov

说起这个名字很多人未必知道，因为它的另一个名字要响亮的多——SVD（Snayperskaya Vinyovka Dragunov）。在1967年开始装备苏军。除前苏联和俄罗斯外，埃及、南斯拉夫、罗马尼亚等国家的军队也采用和生产SVD。中国仿制的SVD为1979年定型的79式狙击步枪及改进型85式。《COD4》中的SVD和M21的性能非常接近，只不过在伤害上比M21要高一些。


▲真实中的SVD。

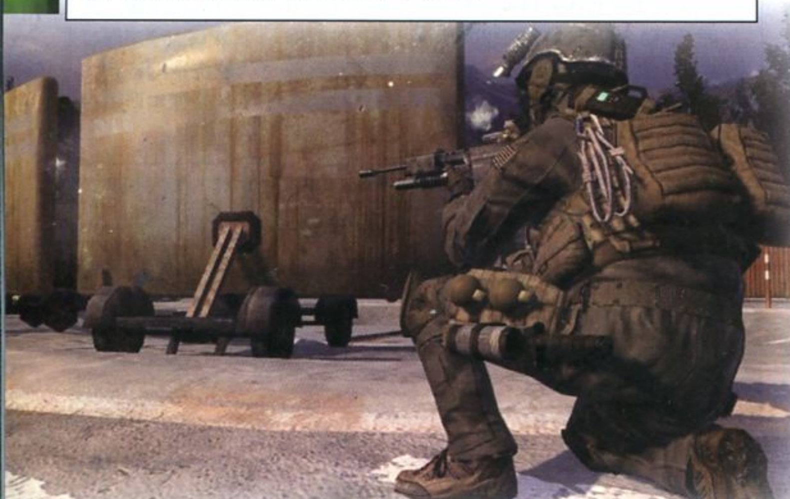
M40A3
M21
Dragunov
R700
Barrett.50cal
R700
Bolt-action sniper rifle. Effective at long range.

R700

R700其实就是（Remington Model 700），M40系列和M24SWS其实都是在R700的基础上开发而来的，由此可见R700自身的优秀。

《COD4》的R700被设定为最为精准、强大的步枪。射击精度和伤害都是最高的。从而体现手动狙击步枪的优势。同时R700的后座力也是最大的。想要体验真正的一枪毙命，R700将是《COD4》中不二的选择。


▲雷明顿700外观和M40系列的确非常相似。



M40A3
M21
Dragunov
R700
Barrett .50cal
Barrett .50cal
Semi-automatic sniper rifle. Effective at long range.

Barrett .50cal

这只武器在《COD4》中被笼统地称为了 .50cal，但是显然指的是 Barrett M82 系列。此系列是目前世界上使用最为广泛的 .50 口径狙击枪。国内有的时候也称这类狙击枪为反器材狙击枪。因为这种狙击枪的使用范围和传统击杀单体人员目标不同，甚至可以用来击杀轻型车辆和防御工事里的人员目标，或者是高价值的器材（比如雷达天线等等）。可想而知这只狙击枪的威力有多大，之前曾经在 Youtube 上看过一个伊拉克战争中实战短片，此武器一枪直接击穿厚厚的石头掩体，将敌方狙击手身体打碎，极为夸张。

不过《COD4》中的这个武器就是一个 Joke，不装备增加子弹伤害的技能，甚至一枪无法打死一名加过血的敌人。太可笑了，别忘了这是一只有效射程高达 1500 米以上，可以击穿轻型装甲的武器。和实际中一样的是，这只武器是半自动发射，后座力也比较适中，射击声音非常独特。但是作为最后才能解锁的武器之一，性能不但不能令人满意，和实际也相差甚远。


▲训练中的 Barrett .50。

Pistol

综合点评

Pistol（手枪）在《COD4》中的作用比较有限。首先，《COD4》中人是非常脆弱的，除非枪法实在太差，否则很少会有一弹夹子弹打光都没有杀死对手而需要掏出手枪的情况；其次，《COD4》中虽然在没有装备 OverKill 的时候都只能带一把主武器出场，但是在战场上，却可以随时把手枪替换成其他人死亡后掉落的武器，所以多数情况下手枪是不会出场的。

当然也有例外情况，比如初期就可以获得的 Last Stand 能力，就可以让玩家被射杀后还有一次躺在地上用手枪射击的机会。此外手枪在初期即可装备消音器，如果身上没有携带装了消音器的武器，换消音器手枪也是不暴露自己的好方法。

4 种手枪里，个人感觉 M9 就是不错的选择，连发时基本上保持一条直线，因此尽管威力不大，但在近距离打死敌人也不是什么难事。

M9
USP .45
M1911 .45
Desert Eagle
Gold Desert Eagle



M9

1978 年，美国空军提出需要采用一种新的 9×19mm 口径半自动手枪，用以取代老旧的 .45 ACP 口径柯尔特 M1911A1 半自动手枪。JSSAP（三军轻武器规划委员会）代表空军向几家著名的枪械公司发出邀请。对比试验是 1979 年在 Eglin 空军基地的美国空军武器试验室进行的，由 JSSAP 主持。意大利伯莱塔公司最初提交的是 92S 型，而其他的竞争对手包括：柯尔特公司的 SSP，史密斯－韦森公司的 M459A，FN 公司的 DA、FA，西班牙的 Star M28，HK 公司的 P9S 和 VP70，此外 FN M1935 Hi-Power 和柯尔特 M1911A1 也一起参加了对比试验。最终 M9 系列以优秀的性能和可靠性，低廉的价格力克所有对手成为获胜者。从 1985 年开始装备全美三军。之后也开始全面装备全美各种执法组织和警察。至今 M9 已经有了将近 20 年的历史，虽然美国人仍然念念不忘 .45Cap 的 M1911 系列。但是能够在使用了将近一个世纪的 M1911 面前站稳脚跟的，恐怕也只有这传奇般的 M9 了。

《COD4》中的 M9 可以说真实再现了 M9 的特性：9mm 口径所带来的 15 发大弹夹，精准的射击和连发密闭的子弹散布，以及不错的连发速度。



▲个人认为老布同学在一定程度扩大了 M9 的影响。

M9
USP .45
M1911 .45
Desert Eagle
Gold Desert Eagle



USP.45

USP 全称 Universal Selbstlade Pistole，是 HK 公司为美国市场设计的新式手枪，以满足警用，执法部门和民用市场的需求。该系列手持舒适，耐用性强，使用大量合成塑料，枪身轻变，便于携带。拥有多种口径和型号，比如大家熟悉的《24》中，杰克·鲍尔从第二季开始一直使用的就是 USPC（USP Compact）

USP.45 是使用 .45 口径的 USP，因为 M1911 的原因。美国人对于 .45 口径长期以来有着特殊的感情，因此 USP 也产生了 .45 的版本。而 USSOCOM 选中 USP.45 作为特种部队用进攻型手枪武器系统（Offensive Handgun Weapon System，简称 OHWS）的最终素体，配备激光瞄准模块 LAM(Laser Aiming Modules) 和消音器等配件，形成了 USSOCOM 目前的制式手枪——MK23。在《MGS》中，Solid Snake 使用的就是这只手枪。

《COD4》中的 USP.45 从外观看来其实就是 MK23，使用标准的 12 发弹夹。威力和贯穿力比 M9 要大，单发精度和 M9 差不多，但是后座力稍大，不利于连发射击。

M9
USP .45
M1911 .45
Desert Eagle
Gold Desert Eagle
M1911 .45
Semi-automatic with medium capacity and power. Effective at close range.

M1911.45

M1911 顾名思义，诞生于 1911 年。由传奇人物勃朗宁设计，由柯尔特公司生产。至今已经有将近一个世纪的历史，但是依然长盛不衰。绝对是轻兵器史上的奇迹。虽然在美国军方已经逐步被 M9，MK23，警方逐步被 Glock，M9 和 P226 等新式手枪所代替。但是在很多地方，仍然坚持使用 M1911（比如著名的 LA SWAT 使用的就是 Kimber 改制的 M1911），民用市场更是占有相当大的份额。更是拥有无数死忠（包括不才在下）的绝对支持。


▲《COD4》中的 M1911.45 使用的是标准的军用型 M1911A1，8 发弹夹。威力巨大，单发射击精准，连发间隔比较大，弹夹也略显不足。

M9
USP .45
M1911 .45
Desert Eagle
Gold Desert Eagle

Desert Eagle
Semi-automatic with high power. Effective at close range.

Desert Eagle/Gold Desert Eagle

提起大威力的半自动手枪沙漠之鹰（Desert Eagle），很多人都知道是以色列军事工业公司（IMI）的产品，但实际上它是美国明尼亚波尼斯市的马格南研究公司（Magnum Research Inc.）研制的。由于沙鹰彪悍的外形和巨大的威力，因此频频在影视作品和游戏中出线，人气也不低。但是实际中沙漠之鹰实在太大、太重，而且很容易出故障（发射时手腕不稳可能导致抛壳失败），又挑子弹（购买时随枪附有一张名录告诉你应该用什么牌子的子弹），所以沙漠之鹰并不是合适的自卫或战斗手枪。

《COD4》中也跟风加入了沙鹰，不过沙鹰在《COD4》的性能定位也算独特，基本上和《CS》类似。沙鹰是《COD4》中威力最大、穿透力最强的手枪。不过强大的后座力和较长的射击间隔在近距离战斗中未必比其他手枪好用。不过个人觉得如果装备一把专门用于穿墙射击的话，也算有些用处。55 级的隐藏武器：金色版的沙漠之鹰，性能和普通版没有任何区别。

Attachment

在《COD4》中，武器的 Attachment（配件）设定是比较有特色的，各种武器在配备恰当的配件后性能能够大大增强。可以使性能变得全面，或者在某一方面更加突出，可根据不同情况来选择配件。

No Attachment
Grenade Launcher
Silencer
Red Dot Sight
ACOG Scope

Grenade Launcher
Grenade Launcher attachment for assault rifles. THIS ATTACHMENT REPLACES PERK 1.

Grenade Launcher

Grenade Launcher（枪榴弹发射器）是只限于 Assault Rifle 才能够使用的配件。装备一个枪榴弹发射器后将会自动配备 2 发枪榴弹。枪榴弹是现代战争中单兵使用的一种针对有生目标和轻型装甲所使用的一种面杀伤武器。在诞生后发展至今成为一种中距离强有力的杀伤武器，特别是在巷战中。相比手雷，枪榴弹可以实现精准的投掷激发点，并且做到撞击后立即爆炸，而手雷的爆炸时间难以精确控制。目前常见的下挂式枪榴弹发射器主要有美国的 M203 和俄系的 GP30 等等。

《COD4》中的枪榴弹增加了安全距离和直接击杀的概念。安全距离就是枪榴弹在发射出去后在一定距离内不能爆炸。这样不但真实还原了武器的设定，而且也避免了近距离内同归于尽的情况。那么如果真的突然和敌人在几米内相遇，我手中还是枪榴弹怎么办呢？《COD4》中增加了一个直接击杀的概念，也就是在安全距离内如果枪榴弹直接击中敌人，就会判定为直接击杀，出现一个特殊的图标。玩家可以理解为枪榴弹直接“插死”了敌人，这个时候枪榴弹仍然不会爆炸，因此也不会造成误伤。

那么中远距离枪榴弹应该如何运用呢？基本上讲可以总结为：手感。也就是对于枪榴弹曲线的一种熟悉。另外还要注意的是不一定非要瞄准敌人，瞄准敌人脚下，旁边的墙面或者头顶的天花板同样有效。因为无论是真实中还是《COD4》中，枪榴弹造成的是破片面杀伤。当然如果想要发挥枪榴弹更强威力，装备 Sonic Boom 效果是非常明显的。如果嫌 2 发枪榴弹不够用，那么就要等 Lv38 解锁 OverKill 之后携带两只装有枪榴弹发射器的突击步枪了，但如此一来就不能装备 Sonic Boom。

枪榴弹在《COD4》的中距离战斗中用处很大，在 Sonic Boom 的加持下只要瞄得大致精确就可以发射了，而对手还得先瞄准再开枪，即使是在网速不好的情况下也会有利。但枪榴弹一共只有两发，而且不能再装备其他配件和 Perk 1。远距离时枪榴弹的轨道比较难掌握，近距离则必须要求直接击杀才有效。可谓有利有弊。

No Attachment
Grenade Launcher
Silencer
Red Dot Sight
ACOG Scope

Silencer
Invisible on GPS when firing, reduced muzzle flash, but shorter range.

Silencer

消音器顾名思义就是用来减小武器发射时声音的。《COD4》中消音器设定可以说是相当的出彩，因为在游戏中一旦你射击，你的位置就会自动被标识在左上角的小地图上，除非你装备消音器。由此一来，消音器就成为蹲点阴人型玩家必备的配件。《COD4》中除了轻机枪、散弹枪、沙漠之鹰外，其他武器都可以装备消音器。不过装备消音器之后，武器的威力和射程都会打折扣，另外也不能装备其他配件，故只适合中近距离战斗。

Grip

握把也是很多武器常见的配件，目的就是增加手持武器的稳定性。在《COD4》中握把也是同样的作用，不过，COD4 中设定装备 Grip 握把之后将会不能装备配件 1。这样就大大降低了 Grip 的性价比。总的来说仅有霰弹枪有一装的价值。





卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



No Attachment
Grenade Launcher
Silencer
Red Dot Sight
ACOG Scope

Red Dot Sight
Replace the iron sights with a precision reflex sight.



Red Dot Sight

红点镜，国内有时也俗称内红。其作用是用一种以红点为准星的瞄准器实现在中短距离内的快速瞄准。因为主要以近距离（这里的近距离是真实战斗中的近距离，而不是游戏中的近距离，游戏中基本上绝大多数战斗距离在真实中都是近距离）为主，所以不需要有刻度。红点镜有很多种，《COD4》网战模式中的红点镜看起来都是一样的，外观类似于 C-More 或者 Walther 的反射式外红点。在战役模式中还出现过 EO-Tech 的 5xx 系列，可惜在网战模式中看不到。

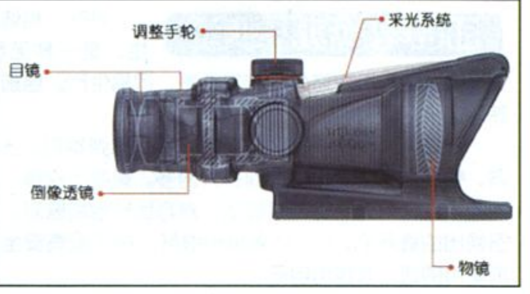
No Attachment
Grenade Launcher
Silencer
Red Dot Sight
ACOG Scope

ACOG Scope
Enhanced zoom ACOG scope.

ACOG Scope

ACOG 是美国 Trijicon 公司的直准式瞄准镜，全称为：Advanced Combat Optical Gunsight（先进战斗光学瞄准镜）。是作为美国先进战斗步枪——ACR 计划的其中一部分。ACOG 是望远式瞄准镜和光点瞄准镜的结合体，既有放大的功能，又兼具双目快速瞄准的功能。简单来讲与上面的红点镜像比，ACOG 具有一定的光学放大功能，通常可以放大 3.5 ～ 4 倍。ACOG 本身最特别的是上方有一根用来采集光能的集光束，因此不需要电池供电就可以使用。当然价格也是很高的，不可能批量装备部队，因此一般只有 Special Force 或者 SWAT 才会使用。

《COD4》中的 ACOG 存在使得除了狙击枪之外的其他武器也可以看清较远距离的目标，不过同样的，在光学放大情况下后座力对于瞄准会有更大的影响，而且红点看不清、需要 ACOG 的情况在《COD4》中也不是多数情况，所以个人感觉 ACOG 未必比红点镜好用。



▲《COD4》中的 ACOG 外形有些走样，没有抓住关键特征，上为 ACOG 结构图

Frag

就是我们常说的手雷。《COD4》中的手雷爆炸范围为上方，且不能穿墙。因此如果发现有手雷时，找个低的地点或躲在掩体后面便可保证无伤。按 RB 键为扔手雷，松开 RB 键时手雷就会扔出手。因为手雷从扔到爆炸有一段时间，所以要想起到最佳效果，就得先按住 RB 键蓄一段时间后再松开，但注意如果蓄力时间过长的话会在手中爆炸。

当玩家附近出现手雷时，屏幕上会出现手雷的标记以示警告。如果离手雷很近的话，会出现提示让玩家按 RB 键扔回去。不过只有玩家自己扔出去的手雷以及敌人的手雷才会威胁到你，队友的手雷是没有威胁的（HARDCORE 模式除外）。

值得一提的是Frag如果直接砸中敌人的话,同样是有攻击力。

Knife

刀在《COD4》中拥有一击必杀的威力，而且用刀杀人后不会暴露自己的位置，因此是近战的最强武器。刀的使用方法是按下右摇杆，需要注意的是出刀时如果敌人蹲下或者趴下，有可能出现挥空的情况，因此还需要用右摇杆调整出刀的角度。容易被忽视的是，处于 Last Stand 状态下时，同样也是可以出刀的。

双方如果在近距离突然遭遇时，一般人的反应是一边扫射一边拉开距离，但实际上大胆向前接近之后出刀也是可行的。另外如果已经确认敌人的位置，而敌人尚未发现你时，跑过去出刀往往会比走过来开枪更加有效，对于喜欢蹲在角落的敌人尤其好用。

Flash Grenades

作为非杀伤武器，闪光弹的作用是利用瞬间的强光和巨大的声响来影响目标的视觉和听觉。闪光弹扔出去后能立刻发挥效果，但如果不能完全命中的话，对手虽然会被闪住，但是眼前依然能看到图象。由于中了闪光弹也能开枪，所以此时接近敌人的话就比较危险。闪光弹和震撼弹、烟雾弹一样，都是可以按住 RB 键不放一直蓄在手中的，但要注意对我方队员也有效，另外也有一定的攻击力。

Stun Grenades

震撼弹的性能与闪光弹接近，不过震撼弹的有效范围比闪光弹小的多。被震撼弹作用后，虽然不会像闪光弹一样完全失去视觉和听觉，但是玩家的准星会消失，移动速度都会变得非常缓慢。

Smoke Grenades

烟雾弹不具备攻击力，扔出去后能立刻产生烟雾。烟雾弹的主要用途就是制造烟雾来掩护移动的，在拆弹、破坏等模式中会比较常用。《COD4》中的烟雾弹掩护效果很好，持续时间也比较长。



全装备解析

讲完了武器和配件，接下来就是《COD4》网战模式中的重头戏——装备了。装备这里可以理解为技能。通常每个玩家可以装备2～3个技能(除装备枪榴弹和握把时会占用装备1外，正常情况下都可以装备3个技能)。正是由于这3个装备的存在，使得《COD4》的网战充满了变数。

装备1

Special Grenades×3（初期即有）

COD4中的Special Grenades是Flash Grenades（闪光弹），Stun Grenades（震撼弹）和Smoke Grenades（烟雾弹）的统称。玩家可以在Special Grenades的设置中选择一种。如果选择装备1中的Special Grenades×3，则可以携带3枚上场（默认是1颗），但是不能同时携带不同的Special Grenades上场。烟雾弹最多只能带1颗。

C-4×2（初期即有）

C-4可以说是半个世纪以来最成功的军用炸药，它的主要爆破元素是一个叫RDX的物质，全名Cyclotrimethylene Trinitramine，占整个C-4含量的94%。C-4炸药是一种高效的易爆炸药，由TNT、Semtex和白磷等高性能爆炸物质混合而成，可以被碾成粉末状，能随意装在橡皮材料中，然后挤压成任何形状。轻易躲过X光安全检查，未经特定嗅识训练的警犬也难以识别它。而爆炸效能上却高于TNT，而且和TNT一样很稳定，通常需要用雷管来引爆。正因为C-4有如此优秀的性能，因此在全球都是严格管制的物品，通常只用于军方。

一旦选择装备1里面的C-4，玩家就可以携带2个C-4炸药包上场。《COD4》中的C-4可以向任何地点丢置的。并且除了用遥控器引爆之外，也可以用子弹或者其他爆炸物引爆。这样设定的好处就是玩家丢出C-4之后，不必切换到遥控器来等待，用武器瞄准C-4也能达到同样的效果。另外C-4在《COD4》里面的有效杀伤范围也是所有爆炸物中最大的。不过C-4如果被敌人击爆的话，就会变得对我方也有攻击判定。

RPG7×2（初期即有）

RPG7相信大家都不会陌生，是一种无制导的反装甲火箭弹。由于历史悠久，成本低廉，容易生产。目前仍然在一些动荡地区被广泛使用。

《COD4》中的PRG7作用起来和枪榴弹类似，不过弹道显然不同，爆炸伤害范围也比枪榴弹大的多。速度比较慢，对于中短距离的敌人比较有效，远距离的话，对方比较容易躲避。另外对于敌人召唤出的直升机，RPG7效果也很好。由于没有安全距离，在近距离使用的话，会误伤自己。

Frag×3（41级习得）

《COD4》默认每个玩家可以携带一枚手雷，通过这个装备，玩家可以把携带量提升到3枚。手雷在特定模式如司令部中，会有极大作用。这个技能应该是大部分玩家在装备1上的首选。

Bandolier（32级习得）

装备这个装备后，玩家携带子弹的数量会增加一倍。通常携带子弹的数量是3个弹夹。装备这个技能后会变成6个。不过《COD4》中因为节奏比较快（死的容易），而且还可以捡起其他玩家死亡掉落的武器，所以这个技能用处很有限。

Claymore×2（23级习得）

（好吧，这个不是大剑……）M18A1 Claymore地雷是一种定向人员杀伤地雷。诞生于上世纪60年代越战中，每颗Claymore包含约700粒的钢珠以及约1.5磅的C-4塑胶炸药。配合不同的引信，可以有多种引爆方式，比如绊线引爆，遥控引爆或者电子感应引爆。

《COD4》中的Claymore采用的是电子感应引爆的方式，并且还原了Claymore的指向性。不过对于刚进入感应范围内的敌人，引爆后未必能保证击杀。而且红色的感应光束还容易被敌人发现。因此在放置Claymore的时候尽量放置在隐蔽位置，掩盖感应射线。当然装备Bomb Squad的玩家还是可以发现对方Claymore的位置。如果发现对方的Claymore，可以直接射击，引发爆炸，进行拆除。Claymore和C-4一样，被敌人击爆的话，就会对我方也有攻击判定。

Claymore的有效时间为玩家苏生前，因此在有条件苏生的模式如司令部、拆弹中，就算玩家阵亡后也会有效，这点需要谨记。

Bomb Squad（14级习得）

装备这个技能后，地图上所有放置的爆炸物如地雷，C-4和炸药包等会有明显的骷髅标记，在特定条件下有一定用处。

综合点评

在装备1中，最常用的是Claymore×2和Frag×3。Claymore×2是典型的防御手段，对于喜欢蹲点的玩家来说，有Claymore守住自己的背后是最佳手段。就算Claymore炸不死来犯者，敌人也必须将其引爆，引爆时发出的巨大声响也足以提醒玩家了。在敌人经常出没的地点，或是重要目标附近（如拆弹模式的爆破点）安放，也经常能收到奇效。在没有Claymore×2时，可以用C-4×2来代替。C-4×2不容易被发现，爆炸范围远，但必须主动引爆，因此比较麻烦；Frag×3则是最强的进攻手段，运用得当的话可以杀伤大量敌人。不过Frag×3的出现时间很晚，之前建议用Special Grenades×3来代替。

装备2

Stopping Power（初期即有）

这个技能作用是增强子弹伤害。对于惯于隐蔽、射击精准的玩家来说，这个技能可以说是首选。对于狙击手来说，个人认为也是必须装备的。

Juggernaut（初期即有）

这个技能的作用是增加玩家血量。对于喜欢冲锋和近战的玩家来说，我推荐使用此技能。因为在近战中同水平基本上大家机会接近五五开，血多者无非更容易生存下来，比如使用SMG，Shotgun的玩家。



Double Tap（29级习得）

增加武器射速。在《COD4》中开镜瞄准点射是相对更有效的杀伤手段，而开镜点射中对于射速要求不高，高射速带来的也是准星剧烈的抖动。因此这个技能的作用也是很有限的。个人认为对于特定的武器，比如SMG中的P90，LMG中的M60E4，这个技能能够略微增加武器的威力。

UAV Jammer（11级习得）

在《COD4》中，连杀3人，就可以呼叫UAV。UAV是一种现代战争中常用的无人侦察机，通常个头很小，针对局部战场，可以进行扫描监控战场的位置。《COD4》中的UAV可以直接把敌人的位置在小地图上标出。这无疑对对方是一个很大的打击。装备了此技能之后，玩家将不会被UAV侦察到。因此此技能对于经常固定在某个位置的人来说是非常有用的，而对于已经习惯于用UAV来定位的敌人来说，采用这一技能无疑会对其造成致命打击。

Sonic Boom（初期即有）

这个技能的作用是增加爆炸伤害。可以作用于一切爆炸物，包括手雷、枪榴弹、地雷、C-4。从效果来说还是很显著的，比如枪榴弹，装备了这个技能后，枪榴弹误差大一些也不要紧，都可以对敌人造成有效的杀伤。因此这个技能常常被枪榴弹使用者以及装备3颗手雷的玩家所采用。

Sleight of Hand（20级习得）

这个技能的作用是加快Reload。相比装备2的其他技能，这个技能作用比较小。因为《COD4》中杀人比较容易，通常不需要扫射大量子弹（扫射通常不如点射有杀伤力）。因此Reload基本上都可以在安全位置进行，而且多数武器Reload速度还是比较快的，没有加强的必要。对于近战较多的SMG和Shotgun玩家来说，这个技能还是有一些作用的。

OverKill（38级习得）

装备这个技能后，玩家将可以携带两把主武器上场。每把主武器都可以装备所有的装备，这样可以形成一定的组合，比如Sniper Rifle+SMG，M4+M14等等。从而达到全面的作战能力。但是实际使用中，装备两把武器作用也并不能使玩家的战斗力成倍提升。外加《COD4》中主武器切换速度比较慢，有的时候换枪也会贻误战机。因此使用中，也有很多限制，还不如直接上战场捡。不过如果装备2把加挂枪榴弹的Assault Rifle的时候，可以使枪榴弹的携带量从2发变成4发。所以对于枪榴弹爱好者来说，无疑是一个很大的增强。

综合点评

装备2的技能是最为重要的，仅有Double Tap不算实用。一般玩家的选择都是Stopping Power、Juggernaut。当然这并不是说其他技能都不实用，大家可以参照上面所说的情况自己选择。

装备3

Extreme Conditioning（初期即有）

这个技能的作用是增加玩家Sprint（疾跑）的时间。疾跑在《COD4》中的作用很大，基本上需要移动穿越没有掩体掩护的区域时，尽量都要使用。不过一般来说未增强时间的Sprint基本上已经足够满足需要了，推荐使用SMG，Shotgun和匕首的玩家装备。

Steady Aim（初期即有）

这个技能的作用是提高武器连发的精准度。在非瞄准模式下连发时，准星的跳动范围会明显减小，这样在近战时就非常有利了。

Last Stand（8级习得）

装备这个技能后，被射杀之后可以有机会掏出手枪再射击一段时间，还可以使用匕首近身攻击。但是不包括被炸死、爆头、枪榴弹直接击杀和小刀捅死的情况。不过这个技能对于有经验的玩家来说作用不大，与同一性质的Martyrdom比起来差太远了。



Deep Impact（初期即有）

这个技能的作用是增强武器穿墙的伤害。《COD4》中对于穿墙伤害是十分重视的。绝大多数墙体，掩体都可以穿透造成伤害。一些重武器比如LMG，穿墙伤害十分可观，装备此技能之后效果更加明显。对于那些原本穿墙伤害就比较低的武器，个人认为就没有什么增强的必要了。

Iron Lungs（26级习得）

此技能的作用是增加狙击手稳定瞄准的时间。介绍狙击枪的时候提到过，玩家可以通过按住左摇杆来稳定瞄准。这个技能就是用来增加稳定的时间的，因此是狙击手必备的技能。因为不增强的话，能够稳定的时间实在是太短了。

Eavesdrop（35级习得）

装备这个技能后，可以听到附近玩家的对话。这个对话不仅仅包括玩家使用语音的对话，还包括诸如“Enemy Neutralized”、“Frag”之类自动发出的声音。不过作用并不算大。

Dead Silence（44级习得）

装备这个技能可以减少移动时所产生的时间。《COD4》是 TV GAME 大赏 2007 年度中国媒体评选的音乐效果大赏得主，游戏中对于声音的处理非常出色。通过好的音响设备可以准确地判别出对手附近的位置。因此减少移动时产生的声音无疑可以让移动更加安全。

Martyrdom（17级习得）

装备这个技能后，无论如何被杀死，都会直接在尸体位置产生一颗手雷。而且手雷也会根据装备 Sonic Boom 的情况进行强化。这个技能是非常有用的技能，通常会让人防不胜防。即便是有经验的玩家也可能因为大意，或者被周围其他东西事情影响而去忽视这颗手雷。喜欢冲锋到敌人堆里面的玩家更是推荐使用，如果地形合适的话，甚至会形成无解的绝杀。不过在HARDCORE 模式中要慎用此技能，很容易造成 Team Kill。

综合点评

个人推荐的装备 3 选择有：Martyrdom、Dead Silence、Deep Impact、Iron Lungs。Martyrdom 在之前已经分析过了，在实战中其命中的几率并不低。有人说，如果全员装备 Martyrdom，可以有效降低敌人召唤直升机的几率。这句话并非戏言。Dead Silence 是喜欢阴人、偷袭的玩家的选择，配合消音器、UAV Jammer，敌人完全只能通过肉眼来判别你的位置。Deep Impact 则是特定枪械的首选，不过作用并非想象中那么夸张，毕竟其效果是增加子弹穿墙的威力，而非提升子弹穿墙的效果。Iron Lungs 是狙击手必备之物，这个就无需重复了。

实用组合举例

隐身型

AK47（消音器） ＋ Special Grenades×3（震撼弹） ＋ UAV Jammer ＋ Dead Silence

采用如上组合后，除非被敌人看见，不然是完全不会暴露的。因此很适合喜欢蹲点或从后方偷袭的玩家。不过，由于游戏中有死亡回放，所以还是得打一枪换一个地方。

适用地图：AMBUSH、BOG、COUNTDOWN

近战型

MP5（红点镜） ＋ Frag×3 ＋ Juggernaut ＋ Extreme Conditioning

这套组合的用意是提高近战的生存率，MP5 在近战中的超大攻击力再加上提高后的生命力以及超长距离的奔袭，足以使玩家一击得手后撤离至安全位置。对技术有自信的玩家可以把装备 2 换为 Stopping Power，而在 VACANT 这种空间狭小的地图不妨将装备 3 换成 Martyrdom。

适用地图：CROSSFIRE、DOWNPOUR、SHIPMENT、VACANT

投机取巧型

M16A4（枪榴弹） ＋ Sonic Boom ＋ Martyrdom

中国玩家在网战时遇到信号不好的情况比较常见，这里推荐的投机型组合就是专门针对这种情况的。枪榴弹的特性已经介绍过了，即使信号不好，中距离战用枪榴弹的话依然有一定优势。另外这套组合对于拆弹模式的攻方也非常有效。

狙击专用型

Claymore×2 ＋ UAV Jammer ＋ Iron Lungs

狙击手专用组合。用了 UAV Jammer 后仅会在开枪时暴露目标，用 Claymore 可防止别人从身后来偷袭你。铁肺则是增加命中率的好能力。对于没有爆头自信的玩家，也可以换装 Stopping Power。

防御型

M60E4（红点镜） ＋ Claymore×2 ＋ Stopping Power ＋ 任选

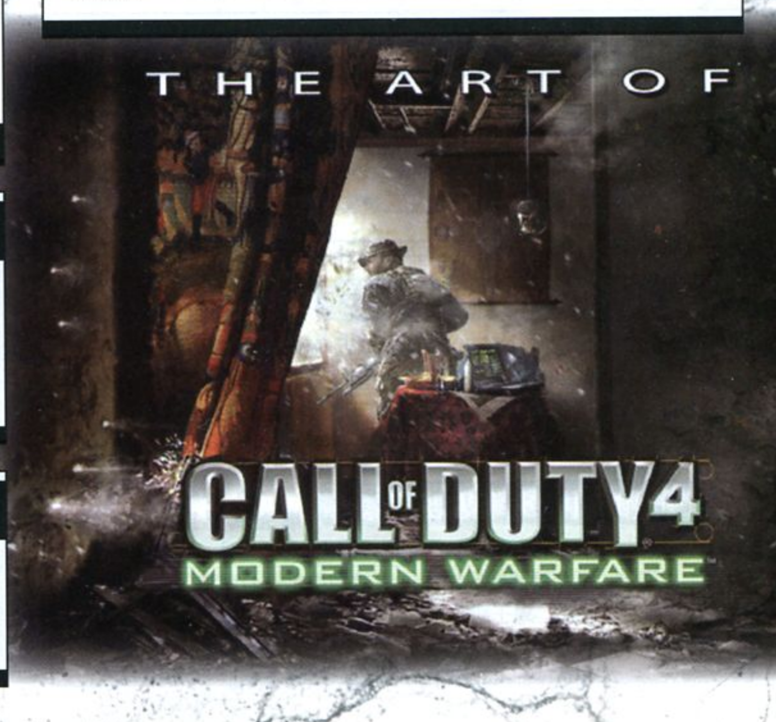
M60E4 是一把可远可近的枪，而且装弹数量多，因此担任防御工作是最好的。Claymore 则是保护自己不受偷袭的利器，当听到 Claymore 被破坏的声音就得提高警惕了。另外由于 M60E4 在远距离也不弱，这个组合同样适用于喜欢蹲点埋伏的玩家。

适用地图：BACKLOT、BLOC、CRASH、PIPELINE、STRIKE

拆弹防御型

Claymore×2 ＋ OverKill ＋ Martyrdom

拆弹模式守方专用专用组合。Claymore 安放在关键地带，两把主武器可选择一远一近，再加上死后扔雷，无论远近生死都对敌人造成致命威胁。





AMBUSH

战场被大路（MAIN ROAD）分为南北两块，以中距离战为主。不少平房的二楼都可以爬上去，不过自己同样会暴露在敌人眼皮下方，可以说是没有绝对安全的地方。大路上有两个地下道，可以用来穿到对边去，不过大路上地势不平，本来就具有不错的隐蔽效果。南北两侧的固定式重机枪靠近版边，可见度良好，是用来对付直升机的有力武器。一旦对手召唤出直升机，就立刻赶到这里来吧！

1：二楼上可以看到下方和右方的道路，由于道路狭窄，歼灭敌人比较容易，就是得小心两面同时受敌。上来的路只有一条。

2：二楼上可以看到左、上、下三方的道路，可谓战略要地。不过上方的面积宽广，得有相当的实力才能独当一面。

3：入口狭窄，前后地形开阔，而且地势起伏不定。从上方往下方进入时如果有敌人埋伏则凶多吉少。

Search and Destroy

对守方有利。接近左边的目标需要经过 3 处，附近的埋伏防不胜防。而 2 处可以将右边的目标附近看得一清二楚，从 2 处扔出的手雷更是可以直接命中目标附近，对攻方极为不利。

Headquarters

司令部地点基本上没有露天的，因为本关室内空间不大，因此手雷能发挥极大作用。值得一提的是大路地道中的那个地点，基本两头一堵就不会有被攻下来的危险，一定要尽快攻占。



BACKLOT

初学者比较头疼的一关。尽管道路众多且有障碍物，但由于高度不够而近乎摆设。如果陷入乱战之中，一开枪就会被循声而来的敌人围歼。因此应注意集团作战，或以建筑物为据点进行攻防。

地图正南方和正北方拥有固定式重机枪的大楼是关键地带，两栋大楼的重机枪可以对射。南方大楼可见范围广，容易杀伤上方来的敌人，但四处透风，敌人很容易从左右摸上楼偷袭，比较危险。因此至少要有两人配合，一人拿重机枪，一人重点盯左边。

北方大楼仅有左右两个入口，放好 Claymore 后安全系数很高，敌人想攻下来并不容易，左边还可以透过窗户攻击敌人。中部有一道裂墙，躲在墙后攻击下方的敌人非常安全。不愧是易守难攻的好地方。

1：利用垃圾箱可以直接上到2楼，从2楼阳台还可以上到楼顶。不过楼顶四面通风，比较危险。

Search and Destroy

下方目标和双方出发点都很近，目标在一楼，动作稍快就会很占便宜。上方目标附近不利于隐藏，双方机会对开。

Headquarters

北方大楼的司令部利于防御，其他地点机会均等。可攻击点众多，室内空间小，利用手雷会有奇效。



BLOC

本关的焦点就是两栋大楼的攻防。占据大楼后可以瞄准大片范围内的敌人，非常占优势，因此很容易形成两栋大楼对轰之势。不过大楼会被敌人偷袭，因此相关的防御手段如Claymore等要备齐，同伴之间也要讲配合。武器推荐用远程有利的武器，如M60E4、M16A4、G3等，最好有狙击手。

左边大楼的下半部分天花板有洞，因此会是飞机的目标。上半部分异常安全，只有一个圆形洞穴，只能下不能上，盯好中间的楼梯便可防止对手袭击，一个人的话可以安全蹲点。右边大楼不惧飞机，不过上下部分全部有后路，很容易被敌人抄后路，蹲点的话比较危险。不过除了中间的楼梯外，上下两边的入口都是易守难攻的。

如果要攻击敌人的大楼，除了强攻之外，在楼下蓄好手雷往上扔也是不错的打法。两栋大楼夹着的广场，正常情况下是不会有人去的。

值得一提的是本关的游泳池（POOL）附近区域几乎无人问津，想完成整场不死的挑战就来着这里好了。

Search and Destroy

右侧大楼的目标比较危险，敌人往往会放好各种爆炸装置等你过来，或是躲在楼梯另一侧等你上当。而左上方的目标尽管是在野外，但杂草丛生，转角拐弯也多，要务必小心。

Headquarters

感觉这关出现Headquarters的几率很低。6个司令部地点有4个都在两栋大楼里，和Team Deathmatch的打法完全不同，大楼才是取胜的关键。



BOG

本关很有野战的感觉，每一寸土地都有可能爆发激战。最下方的房屋经常交战，为了抄敌人后路是一定要经过的。上方的大片地带拥有高低起伏的地势，杂草丛生不说，掩体也不少，很考验玩家的眼力。本关可以带上消音器来阴人，通过下方的房间可以迅速抄到敌人背后。本关的直升机和轰炸非常有效。

1：这辆巴士可以进入，在里面埋伏狙击手是不错的选择。就算没狙，也可以用来观察右边的形势。

2：垃圾山地势虽高，但由于起伏不定，加上不易辨认，伏在上面也是不错的选择。只是需要留意左右方是否有人。

3、4：狙击手埋伏的好地点，在特定模式中更是有效。

Search and Destroy

上方目标比较危险，如果在3、4埋好狙击手更是如此。下方目标在室内，埋伏的话只能躲在角落里，熟悉之后不难对付。总之谁先沉不住气谁完蛋。

Headquarters

司令部地点只有5处，其中上方地点最需要注意，因为附近掩体太多。如果几个人挤在一起抢的话，很容易被一举全歼。



COUNTDOWN

即使高手也很头痛的一关。因为地形过于相似，有时就算观看死亡回放也未必明白敌人躲在哪里。本关搜索敌人很依赖于UAV，因此装备UAV Jammer会相当有用。中央的大片地形几乎相同，没有任何一处相对安全的地方，在中间蹲点风险高，回报也高。中距离战是本关的主轴。

本关如果能叫出直升机的话回报相当高，只有退到房间的最深处才有可能躲开飞机的扫射。因此保守一点会比较好。另外本关房间的墙壁看似金属，其实极易穿透，看准位置后用轻机枪开枪即可。

顺便说一句，跳下本关的深井可以完成GOODBYE的挑战。

1、2：极容易交火的地方，高危险区域。
3、4：导弹发射架后面是非常好的蹲点位置，比较阴险。

Search and Destroy

目标全在室内，守方有充分时间摆好阵势等攻方过来。一般说来守方都会分兵两路，因此多路全力包抄一边是攻方的最佳选择。

Headquarters

最中央的司令部位置是最夸张的，要想占领非常困难。推荐携带Frag×3，在本关可以发挥最大作用。



CRASH

俗称“黑鹰坠落”的地图，原因在于中央区域有一架坠毁的直升机。这个区域也是主战场，两边的楼房1、2可以对这里一目了然，因此是战略要地，其中左边的1比2要安全。走边缘地带绕到敌人背后是取胜的关键，战斗以中远距离为主。

3：楼顶是不错的狙击点，可以看到超大范围的位置。上楼顶只有两条路，其中爬梯那条几乎没人这么做，因此只要用Claymore守住阶梯就行了。另外3也是双方经常出入的地方，相关的攻防演练要烂熟于心。

Search and Destroy

右下方的目标有利于守方，因为上面就是大片的草地，攻方很难看出端倪。上方的目标在3的二楼，近战是在所难免的，Claymore防不胜防。

Headquarters

司令部位置全部在室内，因为地形复杂加上可埋伏的地点很多，对守方极为有利。抢先占领是个关键。



CROSSFIRE

Z 字形的道路是本关的特征。道路两边的房屋全部都可以进入，因此会在大街上跑的人很少。很容易形成双方对轰的局面。取胜要诀就是一部分吸引火力，另一部分人包抄。中近距离的战斗发生频率较高。

1：二楼只有一处入口，是一个不错的蹲点位置。

2：二楼活动范围很大，只有楼梯可以爬上来，可视距离几乎是整条街道，不过对于房屋里的敌人无能为力。

3：二楼视野宽广，同样只有一处入口，以趴姿＋狙击枪的杀敌效率较高。不过风险不低。

Search and Destroy

下方目标距离双方出发点都很近，开战后就可以用手雷打个招呼。上方目标将暴露在下方的众多房屋二楼枪口下，在众目睽睽之下装弹的风险不低。

Headquarters

因为司令部位置全在几个适合蹲点的高楼下，打法和 Team Deathmatch 不太一样。不过 1 还是比较适合蹲守的。



DISTRICT

中央拥有一个菜市场是特征所在，菜市场通往战场的各个区域，不过因为地势不高，加上又有天棚，因此行走于内的危险性也不大，左边和下边的街道是交战的主要地点，中距离武器比较有优势。右边的小巷子很多，近战的情况比较多。另外本关的汽车特别多，可以多加利用。

1：旅馆（HOTEL）的地形比较有利，抢占之后在街道上的战斗会轻松不少。

2：比较阴险的地方，可视范围不低，敌人发现的几率小，主要得防范来自右边的攻击。

Search and Destroy

下方目标周围地形非常复杂，要特别小心来自下方房间里的攻击。上方目标相对来说要简单一点，敌人一般都躲在咖啡馆（CAFE）附近，不妨大胆地从后方包抄吧！

Headquarters

5个地点都是经常出没的地点，相关的攻防演练想必大家已经烂熟于心了。值得一提的是咖啡馆（CAFE）下方的入口很适合伏击。



DOWNPOUR

雨天作战，不过对游戏本身没有影响。两部固定式重机枪在开战后可以先行封锁敌人的进攻，如果不在乎自己的命中率，疯狂扫射几个入口外加队友配合的话，敌人真的是很难冲过来。农场小屋（FARMHOUSE）外有多处适合伏击的地方，一般情况下不要从里面经过。小屋（SHED）面积不大，里面倒是比较复杂，得小心应战，而且上面是可以爬上去的。油罐区（SILOS）右边的狗洞风险很高，但也不失为偷袭的捷径。狗洞右边也是经常发生战斗的地带。

Search and Destroy

对攻方极为不利。左下方的目标附近全是深深的草丛，在这里埋下Claymore凭肉眼很难察觉。上方的目标附近同样是一片草地，如果在偏僻的位置趴着一个敌人，不细看根本看不出来。而敌人可以等你安放炸弹时再猝然发难。攻方要想通过农场小屋过来也是危机重重。

Headquarters

没有太多值得注意的地方，适当使用重机枪会有奇效。



OVERGROWN

草丛很多，因此适合伏击的地点很多。农场小屋（FARMHOUSE）是风险很高的地方，二楼可以伏击敌人，还有重机枪。双方经常在这里进出，埋好Claymore的话会好很多。与之相望的实验室（LIBRARY）也是重点争夺的地方。桥下很少有人通行，多半都是当作从农场小屋到实验室间的通路。但正因为如此，被敌人伏击的几率也很高。

1：从油罐上可以跳到农场小屋的房顶。这里几乎可以看到整个战场的全貌，能够给予敌人出其不意的打击。

Search and Destroy

两个目标正好在农场小屋和实验室附近，情况比较复杂。室内战斗经常发生。

Headquarters

煤气站（GAS STATION）在正常游戏中乏人问津，司令部出现在这里的话要小心。

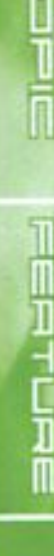
PIPELINE

出发点
通向二层
固定式重机枪
窗户
向上
不能进入
地下
梯子

TRAIN YARD
STATION
QUARTERS
BUILDING 1
HILL
MAIN ROAD
COLUMNS
BUILDING 2
MAIN ROAD
SILOS

目标（SABOTAGE）
炸弹（SABOTAGE）
炸弹（SEARCH AND DESTROY）
目标（SEARCH AND DESTROY）
旗帜（DOMINATION）
司令部（HEADQUARTERS）

PIPELINE





PIPELINE

主要战场就是大厦1（BUILDING 1）和大厦2（BUILDING 2）。两个大厦都可以上到顶部，然后居高临下地伏击敌人，其中1比2地形还要高，从1还可以走到房顶上四处狩猎，不过会被来自下方的攻击直接干掉。2不用担心下方的攻击，但敌人要摸上来的话比较容易，看到的范围也比较窄。此外山坡上是不错的狙击点，因为远离主战场，草丛又深，很适合玩家发挥。两条地道也是本关的特色。

Search and Destroy

守方在下方目标可以筑起立体防线，上中下三层结构非常难对付。相比之下尽管上方目标所在的铁道区也比较麻烦，但对攻方来说难度要小一些。

Headquarters

位于地道内的司令部位置极其阴险，绝对是易守难攻的，一旦被敌人占领就相当难办了。



SHIPMENT

游戏中最小的地图，目前仅对极少数模式开放。这里的地图上虽然已经标明了各模式下的一些记号，不过目前普通玩家是无法在正常游戏中玩到的。本关呼叫轰炸或是叫直升机的话效率极其夸张。

1、2、3、4：本关为数不多的安全地点，当然所谓的安全也只是相对而言的。

Search and Destroy

目前正常游戏还未开放。

Headquarters

最夸张的一关。由于地图太小，如果是 6 对 6 的情况，活不过 10 秒钟是很正常的事情。火箭筒、手雷、枪榴弹在本关都可以发挥出最佳效果。抢司令部的难度很大，要想活下去只有拼命杀人，运气好的话杀七八十人不在话下。想方设法阴死 7 个人叫直升机是高杀人数的先决条件。记住那 4 个相对安全的地点吧，武器方面哪把顺手就用哪把吧！

出发点
通向二层
窗户
向上
不能进入
目标（SABOTAGE）
炸弹（SABOTAGE）
炸弹（SEARCH AND DESTROY）
目标（SEARCH AND DESTROY）
旗帜（DOMINATION）
司令部（HEADQUARTERS）

CATWALKS
ARENA
NORTH ALLEY
CONSTRUCTION AREA
ARENA
ARCHWAY
SOUTH ALLEY

SHOWDOWN

一个近乎对称结构的战场。中间的四合院似的斗技场分上下两层，入口各不相同，中近距离战的发生几率都很高。一般来说不建议直接从斗技场下层经过。因为地图不大，所以几乎时刻都在发生战斗，建议玩家“谋定而后动”。

Search and Destroy

因为地形太小，与其在炸弹上动脑筋，倒不如以全灭敌人为目标。切忌不可同时朝一处进攻，这样很容易被全歼。

Headquarters

共有5个司令部出现位置，其中下方有两个，一个在楼上，一个在楼下。因为地图过小，所以几步就能赶到现场，要随时做好开战的准备。



STRIKE

适合防守的一关。可以进入的楼房很多，每条路线都会经过这些楼房，因此很容易构建立体防线，令来犯之敌苦不堪言。我方要有适合远距离战的武器，敌人盘踞的楼房不能贸然进入。

1：非常重要的楼房。在二楼可以看到左上、上、右、右下方的情况，可谓一夫当关，万夫莫开。而上来的路只有一条，安好Claymore的话就没了后顾之忧。而且二楼被墙隔为两边，连敌人扔上来的手雷都不怕——前提是你得及时跑过去。

2、3. 因为1的存在，2是抄到后方的最佳路径，发生近战的几率非常高。3的位置正好可以看住2，而且也利于随时走出旅馆杀敌。

Search and Destroy

两处目标的所在位置都比较复杂，速度是关键。左方目标双方机会均等，先到者有利，不过守方可以上楼伏击。上方目标对守方有利，攻方得特别小心。

Headquarters

花店位置的司令部是最利于防御的，因此一旦出现就要加快速度占领。本为战略重地的1在此模式下就没什么用了。



VACANT

地图不小，但几乎全是室内战，因此推荐使用 M1014、MP5、P90 这些近战厉害的武器，MARTYRDOM 在本关的实用性也非常高。轰炸和飞机在本关几乎无用。

1：这里可以直接瞄向下方的整条走廊，是相当不错的位置。

2：在这一带的房间内战斗时，得特别小心窗外是否有敌人。

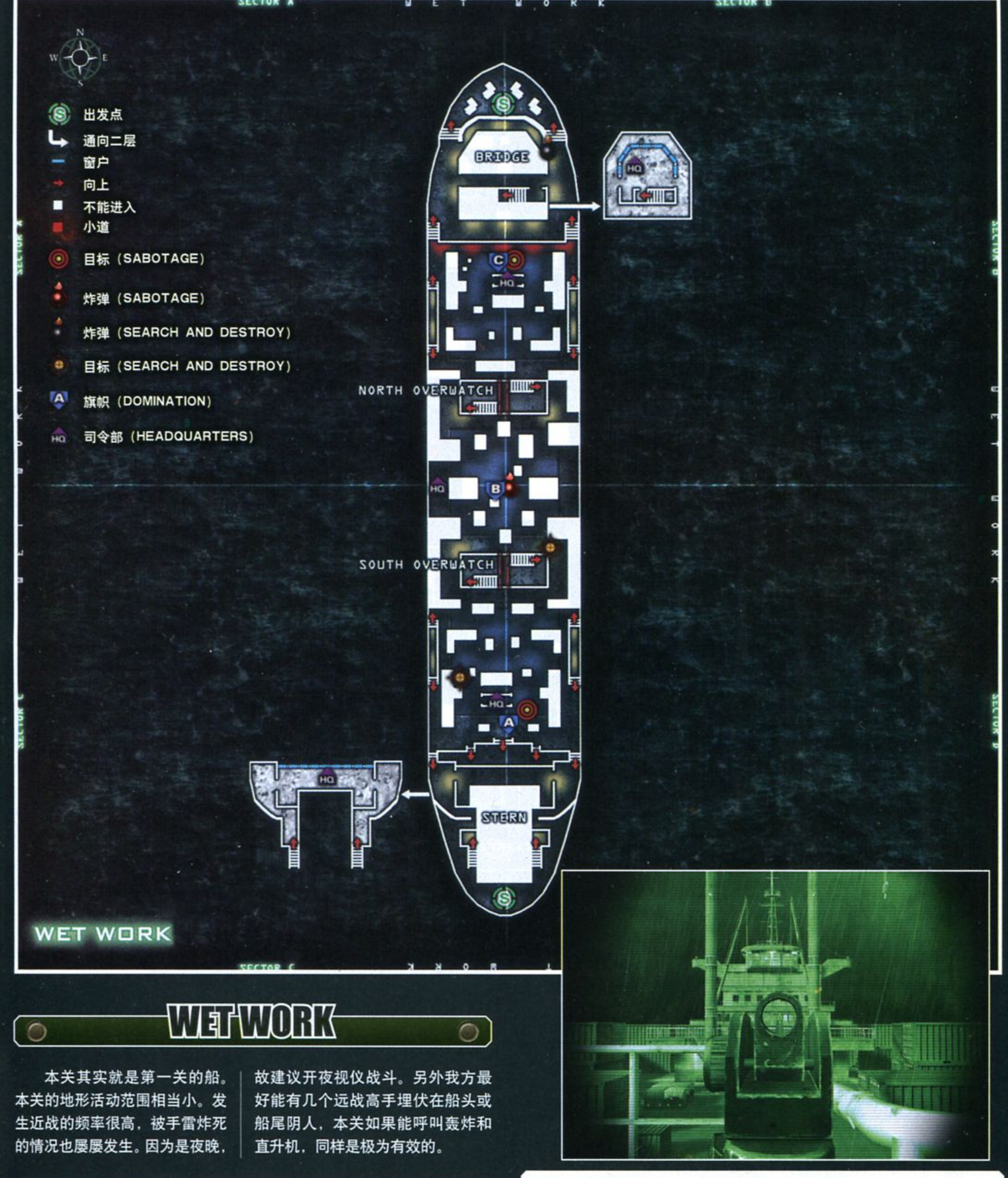
3：仓库（WAREHOUSE）一带是经常有人出没的地方，在这里埋伏会相当有效。

Search and Destroy

右上方的目标毫无疑问是对守方有利，单是 1 处的伏击就非常头痛了。而仓库里的目标相对来说会容易一点，但要注意的是两个目标的所在位置是相通的，因此守方赶来支援是相当常见的事情。

Headquarters

因为司令部的位置有两处在露天，所以原本在其他模式中无用的轰炸和直升机也有了用武之地。玩家如果满足发动条件的话，不妨等到司令部轮到这两处后再发动。



WET WORK

本关其实就是第一关的船。本关的地形活动范围相当小。发生近战的频率很高，被手雷炸死的情况也屡屡发生。因为是夜晚，故建议开夜视仪战斗。另外我方最好能有几个远战高手埋伏在船头或船尾阴人，本关如果能呼叫轰炸和直升机，同样是极为有效的。

Search and Destroy

目标位置都是船的中部，估计大部分玩家都记不住地图。手雷是取胜的关键所在，在远处用狙击枪也是相当不错的。值得一提的是如果在本关发动轰炸，有可能出现一击拿到 300 分的夸张局面。

Headquarters

运气成分很大！船头和船尾各有一个司令部位置，而这两处全是易守难攻的典型例子。如果被敌人抢下来的话就惨了。有时甚至会出现刚刚夺下船头，司令部又出现在船尾的情况，对攻方非常不利。个人建议如果遇到这种情况的话，倒不如全员退守静候下次司令部出现算了，省得出现船头→船尾→船头的死循环。


エースコンバット6
ACE COMBAT 6
解放への戦火
文 十六夜 美编 anubis
皇牌空战6 解放的战火
NBGI
射击
X360
ACE COMBAT 6 Fires of Liberation
美版
2007年10月23日
1~16人
59.99美元
对应周边未定
对应玩家年龄：13岁以上



基本操作	
十字键↑↓	向僚机下达命令
十字键←→	切换雷达显示
左摇杆	控制机体
右摇杆	视点移动
A键	决定、发射机炮
B键	取消、发射导弹或特殊武器
X键	显示地图(分为三个阶段)
Y键	切换目标(按住可将视点朝向目标)
LT键	减速
LB键	左平移
RT键	加速
RB键	右平移
LB+RB键	机体自动恢复水平状态
按下右摇杆	变换驾驶视点
START键	开启暂停选单
BACK键	切换特殊武器

机体鉴赏	
X键	进入/推出鉴赏模式
十字键	控制镜头移动
Y键	放大镜头
A键	缩小镜头
左摇杆/LB/RB/LT/RT	控制机翼、尾翼等部位的运动
按下右摇杆	进入驾驶舱视点
按下左摇杆	消除说明文字

Replay操作	
X键	开关画面上的信息
Y键	开关无线电通讯
B键	开关BGM
十字键	切换镜头
左摇杆	旋转镜头
右摇杆	拉伸、推后镜头
LT键	慢速播放
RT键	快速播放
Start	结束Replay

画面介绍



1 战场信息

游戏中战场信息的依然是非常惊人的。激烈的战斗中玩家不仅可以接收到指挥中心发来的各种命令与指示、战区内友军的作战方针和求救信号，甚至还能够截获附近敌人的通讯。通过战场信息，玩家不仅可以获得实用的战斗提示以及明确作战目的、攻击目标等重要信息，行军途中的对话更是能让我们更多地了解游戏的世界观与剧情，有兴趣的玩家可以在平时多留意一下。

2 目标影像

本作的新增要素之一。在以往的作品里，玩家要想观察当前目标的情况就只能按住Y键将镜头转向目标——这样虽然能够观察到目标的运动方向以及当前位置，但在这种状态下玩家要想像平时那样操控飞机几乎不可能，因此导致实用性大减。本作会将玩家当前目标用即时影像表示在屏幕左上方，这样玩家就能在不影响飞行的情况观察目标的动向——能够根据目标影像提供的信息作出相应判断是大家晋级成为真正ACE的必修课。

3 击毁内容

与前几作相同，战斗中当玩家成功摧毁目标后再屏幕左侧会显示出摧毁目标的名称以及玩家所获得的分值。其中绿色表示的是玩家亲自摧毁的目标，而蓝色则表示友军摧毁的目标。与以往不同的是我方战斗单位被破坏也会在这里显示，只不过名字用红色表示且没有分值表示。

4 玩家得分

显示当前玩家所获得的分数。游戏中当玩家摧毁敌方目标后都能够获得相应的分数，而这些分数将直接影响完成本关后所获得的战斗评价。友军击毁目标后同样能够获得相同的分数，而这些也会算作玩家的战斗得分。与以往不同的是，本作并没有需要达到规定分数才能通过的关卡，而即使玩家在战斗途中被击毁选择"从记录点再挑战"也不会对分数造成任何损失。

5 指挥值

指挥值位于雷达右边、玩家指令图标的正下方。战斗开始时指挥值为0，只有当击毁目标或是成功完成作战后指挥值才会增加。其中用机炮连续击毁目标获得的指挥值最多，而如果成功完成作战则能够完全恢复100%指挥值。

6 数值参考

用具体数字显示战机当前状态以及当前装备武器的残存弹药量。弹药量、武器名称以及机体耐久度的表现方式与系列其他作品并没有什么区别，结合左侧的机体状态看效果更好。在第一行新增加的ESM等级是表示当前玩家战机受到友军ESM辅助效果的数量，等级越高效果越明显。

7 当前目标

使用Y键可以锁定机体前方位置的目标。选定后目标会被绿色方形图标框住并同时在旁边显示出目标的名称以及与玩家的直线距离。只有当目标进入玩家机体的武器射程后发动攻击才能命中，而此时原本的绿色方框会变为红色且系统会发出尖锐的蜂鸣声提醒玩家可以发射导弹。需要注意的是某些SP武器是无法选择当前目标的。

8 玩家指令

本作中玩家依然能够指挥僚机主动攻击或是为自己提供掩护，不过由于AI的上升，电脑会根据实际情况自行选择攻击形式，因此指令中只有"进攻"和"掩护"，"使用SP武器"一项被省略了。除了指挥僚机之外，如果玩家的指挥值超过1/5还能够发动攻击邀请以及援护邀请。

9 限制时间

除了玩家驾驶的战机被击落外，如果在限制时间内玩家没能完成指定数量的作战则同样会被判定为战斗失败。限制时间显示在屏幕的右上方，用来完成全部作战是非常充足的，整个游戏中真正需要注意时间的只有第一关后半部分。另外，中后期的关卡会分为前后两部分，这两部分的限制时间是单独分算的。

10 信息提示

当玩家命中或是摧毁敌人后，便会有相应信息在屏幕正中间出现作为提示。其他重要的信息提示还包括具体作战的开始、作战失败、攻击警报等。

11 雷达

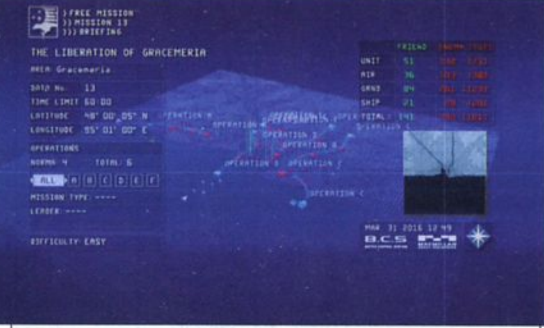
位于屏幕左下角的雷达会为玩家提供战斗中的各种重要情报。与以往系列不同，由于本作加入了作战系统，因此为了方便玩家有针对性地选择目标，我们可以通过十字键的左右切换雷达上显示的目标。

12 机体状态

用机体俯视图的形式表示玩家驾驶战机的当前状态。随着机体耐久度的下降，图标的颜色会发生改变，最初是绿色，随后会逐渐变为黄色，当图标变为红色后就说明机体马上就要被击落了。机体图标的两侧同样用图表显示出当前装备武器的状态，而上弹时间更实用能量槽的形式在图标上直观地表现了出来。

新增要素1 分区域作战

本作与以往系列在战斗上最大的区别就是在整个浩大的战场上引入了分区域作战这一要素。游戏中每一场大的战斗都是由在若干区域发生的较小规模作战组成的，在战斗开始前的简报模式中会有简短介绍，而根据这些介绍以及自己的喜好，玩家可以有针对性地选择驾驶的战斗机以及SP武器。正式出击时会让玩家在几个出击点间进行选择，而进入战斗后只要玩家驾驶飞机进入作战区域(地图上会用白色粗箭头表示作战区域位置)，该作战便会正式开始。作战的目的基本上都是消灭指定目标或是保护友军到达指定位置，只要在该作战的友军被击退前达成目标作战就算成功。根据战斗的不同，每一关要求完成的作战数会有所不同，玩家可以按START键直接查看具体的作战目的以及目标作战数，而十字键的左右能够切换雷达显示相应作战的目标。






▲使用十字键的左右能够按照作战的编号切换地图上显示的作战区域目标。

新增要素2 攻击邀请与支援邀请

本作不仅保留了指挥僚机的指令，更在其基础上进化出了攻击邀请与支援邀请两个战斗新要素。战斗中玩家或友军击毁目标以及完成作战都能够获得指挥值，当指挥值超过1/5后就能偶通过长按十字键的上或下来发动攻击邀请与支援邀请(消耗1/5指挥值)。发动攻击邀请需要玩家事先锁定某一目标(最好是目标处于玩家视野中)，这样在发动后周围的友军会非常主动地对目标及其周围的敌人发动攻击；发动支援邀请后周围的友军会将一定时间内曾经瞄准或攻击过玩家的敌人作为目标发动攻击，发动支援邀请并不需要事先选择目标。与以往的僚机攻击相比，攻击邀请与支援邀请无疑都有着更为强大的攻击力与实用性：攻击邀请非常适合在面对大量地面目标时发动，因为这样友军的命中率将得到绝对的保证，原本给玩家造成压力的众多目标会在片刻间灰飞烟灭；支援邀请能够在空战尤其是高难度下的空中混战中发挥奇效，建议大家先拖着敌机群飞行一段时间再发动支援邀请，这样相对集中且一根筋追赶玩家的敌机很快就会被清理掉大半——即使是ACE难度下的ACE也能够用此法轻松搞定——在第12关大家会深刻体会到攻击邀请与支援邀请的爽快之处。



新增要素2 Electronic Support System

电子支援系统，简称“ESM”，是本作新引入的战场要素之一。当战场上存在拥有ESM机能的作战单位时，便会以其为圆心向四周持续提供电子支援。ESM的效果是增加导弹的追尾能力提升命中率，并且还会加快受影响机体的武器上弹时间，真的是相当实用。本作中ESM的效果可以叠加，不过因为需要处于友军支援效果的重叠区域，因此整个游戏中也就只有在极少数的关卡中玩家才能享受到这一VIP待遇。敌人同样能够为其作战单位提供ESM效果，进入敌人ESM范围后玩家需要控制飞机做出更大的动作才能躲开袭来的导弹，而且敌人的攻击频率也会上升——这些都会在高难度下得到明显的表现——因此第一时间摧毁战区内的ESM机是每次执行作战时的常识，而在敌人的ESM影响区域中缠斗更是一定要避免的事情。

勋章一览

BRONZE ACE	SILVER ACE	GOLD ACE	BRONZE MARKSMAN	SILVER MARKSMAN	GOLD MARKSMAN	NEEDLE'S EYE	NIGHT OWL	RAGING FALCON
								
累计击破数300以上	累计击破数1500以上	累计击破数3000以上	使用机炮累计击破10架敌机	使用机炮累计击破50架敌机	使用机炮累计击破数200架敌机	NORMAL难度以上任意模式中累计在战斗中途手动着陆10次以上	只使用A类型机体完成故事模式	只使用F类型机体完成故事模式

BLAZING GRIFFIN	GURDIAN	QUICKSILVER	SHARPSHOOTER	LEGENDARY ACE	BRONZE STAR	SILVER STAR	GOLD STAR	PLATINUM STAR
								
只使用M类型机体完成故事模式	僚机没有被击落的情况下完成故事模式	快速完成故事模式(2小时10分内必获得)	只使用机炮完成故事模式	机体不受损伤的状态下完成故事模式	NORMAL难度获得全关卡S评价	HARD难度获得全关卡S评价	EXPERT难度获得全关卡S评价	ACE难度获得全关卡S评价

登场机体一览

名称	类型	获得条件	导弹数	SP武器(弹数)
F-16C Fighting Falcon	F	初期机体	99	XMA4(40) UGB(30) RCL(20)
Mirage2000-5	M	完成Mission04	110	LASM(15) XMA4(44) GPB(20) SFFS(12)
A-10A Thunderbolt Ⅱ	A	完成Mission04	200	RCL(25) FAEB(25) XAGM(56)
Tornado GR.4	A	完成Mission05	150	BDSP(25) LASM(20) ECMP(20)
F/A-18F SuperHornet	M	完成Mission06	140	SAAM(18) SOD(15) XAGM(32) ECMP(20)
F-2A	M	完成Mission06	110	LASM(28) QAAM(20) XMA4(52) UGB(40)
F-14D SuperTomcat	F	完成Mission06	150	XLAA(40) SAAM(25) GPB(30)
Su-33 Flanker	F	完成Mission08	160	QAAM(25) XMA4(56) RCL(30)
F-15E Strike Eagle	M	完成Mission09	180	XMA6(60) UGB(60) SFFS(30) XAGM(64)
Rafale M	M	完成Mission09	160	SOD(40) SAAM(35) XMA6(54) LASM(40)
F-117A Nighthawk	A	完成Mission10	130	GPB(65) QAAM(15) LASM(35)
Typhoon	F	完成Mission12	230	XLAA(40) XMA6(66) RCL(32)
Su-47 Berkut	F	完成Mission13	270	QAAM(40) SAAM(40) UGB(70)
F-22A Raptor	F	完成Mission13	250	XMA6(72) QAAM(40) SOD(55)
CFA-44 Nosferatu	F	完成HARD难度以上的故事模式	300	ADMM(18) EML(24) ECMP(36)



下载机体一览

名称	类型	颜色名	导弹数	SP武器(弹数)	购入价格(MSP)
PACK00（预约特典）					
F-15E Strike Eagle	M	YELLOW SQUADRON	180	XMAG(60) UGB(60) SFFS(30) XAGM(64)	预约特典
F-15E Strike Eagle	M	MOBIUS	180	XMAG(60) UGB(60) SFFS(30) XAGM(64)	预约特典
F-16C Fighting Falcon	F	SCARFACE EMBLEM	99	XMA4(40) UGB(30) RCL(20)	免费
F-16C Fighting Falcon	F	TYPE ACE2	64	—	200
F-14D SuperTomcat	F	HALLOWEEN	100	XLAA(20) SAAM(15) GPB(15)	200
F-15E Strike Eagle	M	ACTIVE STRIPES	150	XMA6(48) UGB(30) SFFS(15) XAGM(52)	200
Su-33 Flanker	F	THE IDOLMASTER MIKI	159	QAAM(84) XMA4(55) RCL(82)	400
F-16C Fighting Falcon	F	HISTORIC WINDHOVER	99	XMA4(40) UGB(30) RCL(20)	200
Mirage2000-5	M	EXPERIMENTAL	110	LASM(15) XMA4(44) GPB(20) SFFS(12)	200
A-10A Thunderbolt Ⅱ	A	THUNDER SHARK	400	RCL(50) FAEB(50) XAGM(112)	200
F/A-18F SuperHornet	M	SCARFACE EMBLEM	140	SAAM(18) SOD(15) XAGM(32) ECMP(20)	免费
F-117A Night Hawk	A	THE IDOLMASTER YUKIHO	154	GPB(80) QAAM(55) LASM(81)	400
F-22A Raptor	F	MOBIUS	250	XMA6(72) QAAM(40) SOD(55)	200
F-15E Strike Eagle	M	CIPHER	180	XMA6(60) UGB(60) SFFS(30) XAGM(64)	200
F-15E Strike Eagle	M	PIXY	180	XMA6(60) UGB(60) SFFS(30) XAGM(64)	200
A-10A Thunderbolt Ⅱ	A	XMAS	200	RCL(25) FAEB(25) XAGM(56)	200
Mirage2000-5	M	SCARFACE EMBLEM	110	LASM(15) XMA4(44) GPB(20) SFFS(12)	免费

敌ACE一览

与系列相同，本作中敌方同样会派出ACE飞行员参与战斗，而玩家只要将其击落就能够获得其机体的特殊涂装以及相应的战绩。下面列出了目前已知的ACE名称与出现关卡和位置，需要注意的是，只有在EXPERT以上难度的模式中敌ACE才会出现。

关卡	机体	ACE	位置
01	F-22A	PEGAS	120秒以内全灭初期任务目标，之后再击毁地图左侧作为增援出现的两队敌机，就会在9000米高空出现
02	F-16C	EDINOROG	战斗开始后于地图中心位置出现
03	Tornado GR.4	DRAKON	进入后半部分时，从地图上方飞往敌方阵地上空的干扰源
04	Su-47	KENTAVR	进入后半部分时，与敌人的Su-33一同出现在敌人基地的右下方
05	F-15E	ORYOL	进入后半部分时，从地图最上方出现并飞往中间的战区
06	Rafale M	VEGA	后半部分敌人开始撤退后，会与敌战斗机小队作为增援出现在敌人基地上空
07	F-117A	DZHOKER	战斗开始后一段时间出现在西北方由低空飞向我军基地。
08	Typhoon	RUSALKA	进入后半部分时，与敌F-14小队一同出现在港口战区的上空
09	Su-33	FENIKS	与敌ACE小队同时作为增援出现
10	Mirage2000-5	OBLAKO	进入后半部分时出现在要塞上空
11	A-10A	RYTSARY	进入后半部分时，出现在下方机场的东南侧上空并朝2点方向撤退
12	F-2A	FLYUGER	摧毁初期地面主要目标开始返航时，在玩家附近空域出现
13	F-14D	VALET	完成任意3个作战后出现在中央港口战区上空
14	F/A-18F	DAMA	第2批导弹袭来后，与敌方干扰机一同出现在城市东北方
15	F-4E	KOROL	在战斗最后部分，需要玩家钻入炮口攻击核心时，会与一同出现并准备从要塞的左侧跑道起飞

战斗简报一览

No	代号	驾驶员	出现关卡
艾斯特巴吉亚军			
01	STRIGON LEADER	ヴィクトル・ヴォイチェク	Mission01
02	STRIGON 3	カルロ・ボグダノヴィッチ	Mission04
03	STRIGON 4	クピトコ・デュディッチ	Mission06
04	STRIGON 5	フェデリコ・ヤルニ	Mission09
05	STRIGON 2	ダリオ・コヴァチ	Mission09
06	STRIGON 4 (NEW)	フランツ・レコ	Mission11
07	STRIGON 5 (NEW)	リノ・リューベック	Mission11
08	STRIGON LEADER (NEW)	イリヤ・パステルナーク	Mission13
09	STRIGON 2 (NEW)	アレクレイ・チェシェンコ	Mission15
10	STRIGON 3 (NEW)	ヤロスラフ・デリャーギン	Mission15
11	STRIGON 10	ステパン・フェイギン	Mission15
12	STRIGON 12	トーシャ・ミジャシク	完成1周目
13	PEGAS	ルシアン・マルコヴィッチ	Mission01(EXPERT以上)
14	EDINROG	ミハイロ・メシッチ	Mission02(EXPERT以上)
15	DRAKON	ゾラン・ミクラネク	Mission03(EXPERT以上)
16	KENTAVR	オズレン・ミロシュ	Mission04(EXPERT以上)
17	ORYOL	ドラガン・バナディッチ	Mission05(EXPERT以上)
18	VEGA	イレーナ・ドヴロニク	Mission06(EXPERT以上)
19	DZHOKER	ギュンター・クレイバー	Mission07(EXPERT以上)
20	RUSALKA	ゴラン・ロサンディッチ	Mission08(EXPERT以上)
21	FENIKS	ロレンズ・リーデル	Mission09(EXPERT以上)
22	OBLAKO	ヤコヴ・ヴァペク	Mission10(EXPERT以上)
23	RYTSARY	アダルベルト・ラディッチ	Mission11(EXPERT以上)
24	FLYUGER	ミラン・ズリンスキー	Mission12(EXPERT以上)
25	VALET	ワレリー・ニキートフ	Mission13(EXPERT以上)
26	DAMA	ヴァーツラフ・レイネク	Mission14(EXPERT以上)
27	KOROL	グスタフ・ドヴロニク	Mission15(EXPERT以上)
艾美利亚军			
No	代号	驾驶员	获得条件
28	WARLOCK	ゲイリー・キャンベル	Mission13・作战C
29	QUOX	アンソニー・ドイル	Mission11・作战B
30	STEEL GUNNERS	ボビー・フィッツジェラルド	Mission13・作战A
31	DRAGON BUSTERS	アンドリュー・ギャラガー	Mission13・作战B
32	GAVIAL	エド・アルバレス	Mission06・作战E
33	GRIZZLY	ホセ・セサル・トレス	Mission06・作战A
34	BARRACUDA	アラン・バックマン	Mission06・作战B
35	WINDHOVER	ダニエル・ボリーニ	Mission07・作战D
36	AVALANCHE	フレディ・デュラン	Mission06・作战C
37	SKY KID	スティーブン・マッカーシー	Mission10・作战A
38	STINGRAY	ジャスティン・スズキ	Mission06・作战D
39	HAMMERHEAD	ウェイン・オニール	Mission11・作战C
40	YELLOW JACKET	リチャード・リー	Mission10・作战C
41	SNAKE PIT	ガイ・スチュワート	Mission11・作战D
42	MARIGOLD	ケニス・ジョーンズ	Mission13・作战D
43	SHERPA	ラルフ・ウォルシュ	Mission06・作战F
44	GARUDA 2	マーカス・ランパート	完成1周目
45	GARUDA 1	—	获得其他全部战斗简报后自动获得

全成就一览

单机模式		
All Medals	获得全部勋章	50
All Aircraft	开启所有机体	30
Clear Campaign	完成战役模式	20
10 Operations	累计完成10个作战	10
All Operations	完成全部作战	30
10 Frontline Landings	累计在前线着陆超过10次	10
Aerial Defense	发动攻击邀请，令友军空中部队击毁超过50个目标	10
Ground Defense	发动攻击邀请，令友军地面部队击毁超过50个目标	10
Electronic Support System	在友军ESM辅助下累计击落100架敌机	10
10 Named Aircraft	累计击落敌ACE机超过10架	30
1000 Enemies	累计击毁数超多1000	30
All Colors	开启所有机体特殊颜色	10
Original Aircraft	开启隐藏飞机	10
Allied Assault Record	获得我方全部战斗简报	20
Enemy Assault Record	获得敌方全部战斗简报	20
Mission 1	完成第1关	10
Mission 2	完成第2关	10
Mission 3	完成第3关	10
Mission 4	完成第4关	10
Mission 5	完成第5关	20
Mission 6	完成第6关	10
Mission 7	完成第7关	10
Mission 8	完成第8关	10
Mission 9	完成第9关	20
Mission 10	完成第10关	10
Mission 11	完成第11关	10
Mission 12	完成第12关	10
Mission 13	完成第13关	20
Mission 14	完成第14关	10
Mission 15	完成第15关	20
Secret	第13关击落BOSS机	20
Secret	获得全部隐藏要素	30
线上模式		
Battle Royale(10)	在Battle Royale累计获胜10次	10
Battle Royale(30)	在Battle Royale累计获胜30次	20
Battle Royale(50)	在Battle Royale累计获胜50次	30
Battle Royale(100)	在Battle Royale累计获胜100次	40
Team Battle(10)	在Team Battle累计获胜10次	10
Team Battle(30)	在Team Battle累计获胜30次	20
Team Battle(50)	在Team Battle累计获胜50次	30
Team Battle(100)	在Team Battle累计获胜100次	40
CO-OP Battle(1)	在CO-OP Battle完成关卡1	25
CO-OP Battle(2)	在CO-OP Battle完成关卡2	35
Siege Battle(10)	在Siege Battle累积获胜10次	10
Siege Battle(30)	在Siege Battle累积获胜30次	20
Siege Battle(50)	在Siege Battle累积获胜50次	30
Siege Battle(100)	在Siege Battle累积获胜100次	40
Online Kills (50)	线上模式累计击落50架次玩家机体	20
Online Kills (100)	线上模式累计击落100架次玩家机体	30
Online Kills (200)	线上模式累计击落200架次玩家机体	50

全任务流程攻略

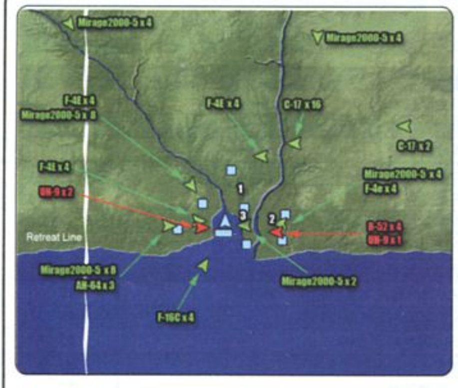
01 MISSION INVASION OF GRACEMERIA



作战A：防空战斗(对空)　　推荐SP武器：XMA4

突然出现的敌人轰炸机队令整个城市陷入了大恐慌，而玩家的任务就是在城市被彻底摧毁前击落敌人的轰炸机。刚刚进入战场，相信所有玩家都会被眼前铺天盖地的飞机震撼到，而这正是本作与系列前几作最大的区别。虽然敌人多到让我们手足无措，但本关的目标依然是击毁所有主要目标(红色图标)。初期的主要目标就是沿城市边缘的5批B-52轰炸机编队，虽然周围有大量敌机护航，但好在友军已经帮我们有效地牵制住了它们，因此大家只要将注意力放在轰炸机上就可以了——另外，本作机炮的威力得到了明显的提升，再加上B-52的运动性非常低，因此大家不妨用它们来积攒机炮击毁数。低空的直升机也是主要目标，不过相对于B-52来说它们明显是被敌人遗忘了，不仅没有掩护更是孤单单被放到了我方的战力范围。初期建议大家多利用F-16的SP武器，不仅拥有相当长的锁定距离更能够同时攻击4个目标，是迅速削减战场上敌人数量的最佳选择。

全灭初期主要目标后本关进入第二部分，在一段剧情动画过后敌人的第2批攻击到来，不过除了大量战斗机增援外还有从敌人母舰上发射的空爆型巡航导弹。正如其名，空爆型巡航导弹会在空中爆炸对周围的我方作战单位造成非常严



行就不会有什么问题。一段时间后敌人的Su-33王牌飞行队进入战场，而此时的任务变为到达地图左侧，脱离战场。Su-33无论是速度还是机动性都要比目前玩家驾驶的战机优秀数倍，再加上人数的优势，现阶段玩家与他们交手绝不是明智的选择（一架Su-33能够拿到1480分，遗憾的是即便将他们击退也没有任何奖励……）。建议大家在任务更新后马上朝地图左侧全力撤退，只要注意躲避巡航导弹的爆炸区域基本上不会有什么问题，而如果发动援护邀请还有可能击落几架紧咬着玩家不放的敌人。

重的伤害，不过幸好在雷达上会事先将预测好的危险地带用橙色区域表示，更会用绿色虚线表示巡航导弹的位置与飞行路线，玩家只要多留意雷达提前进行回避就不会被炸到地面上，除此之外，如果觉得自己来不及回避巡航导弹，可以马上降低飞行高度，基本上只要贴地飞

ACE建议

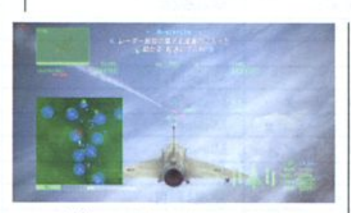
初期战斗是玩家积攒分数最理想的地方，建议大家保留几架轰炸机（直升机很容易被友军击落），这样每隔一段时间都会出现敌人的战斗机增援以及运输机。在后半段，Su-33小队登场后，玩家也应该无视撤退命令，尽量多地击落战场上的敌机，不过需要注意的是，一定要留意任务限制时间以及随时观察雷达，避免被巡航导弹的爆炸波及。

敌ACE F-22A PEGAS

战斗开始后玩家需要以最快的速度消灭初期战场上的任务目标（比较保险的条件是在120秒以内），之后就会在地图左侧依次出现F/A-18F以及Rafale M的敌方增援（任务目标），将这些增援击毁后F-22A PEGAS就会出现在增援所在区域的9000米高空。

02 MISSION VITOZE AERIAL DEFENSE

作战A：迎击轰炸机（对空） 推荐SP武器：XMA4



本关一开始玩家需要先驾驶飞机从机场起飞——操作很简单，只要玩家将战机的速度加到最大，在滑行一段距离后就能够拉下摇杆令机头离开地面。与前一关不同，本次我方的战力有着明显优势，空中不仅已经有大量战机飞往主战场，而且整个区域还有多架ESM机为玩家提供额外的辅助效果，再加上本关的敌人全部为空中目标，因此大家只要选择对空性能高的机体以及SP武器就能轻松通过。初期的目标只有位于战区中间位置的一架轰炸机及其僚机，在ESM强大的诱导能力下，玩家的导弹基本上是弹无虚发——建议大家尽量将沿途的杂兵机全部击落，这样不仅能够增加分数，更重要的是能够有效保证我方ESM机的存活率，这一点在高难度战斗中尤为重要。击落第一批轰炸机后伴随增援，敌人的另两个轰炸机编队从地图的10、11点位置同时出现，随后最后的一批编队出现在战场的最上方并直线向下方的城市逼近（任务目标数量具体为：初期位置1架/东侧增援2架/西侧增援2架/最后的北侧增援5架）。由于有ESM的支援效果，这一战的难度要简单得多，如果配合SP武器能够很有效地消灭大量敌人。

ACE建议

如果采取直接击毁任务目标，速战速决的话是很难获得S评价的。由于轰炸机的飞行速度缓慢，并且出现位置都远离轰炸区域，玩家完全可以先无视任务目标尽量多地击落周围的护航机，将轰炸机放到最后再收拾。

敌ACE F-16C EDINOROG

当敌人的第3波轰炸机编队在地图西侧出现时，F-16C EDINOROG会同时在偏南的位置。

03 MISSION SIPLI FIELD

作战A：支援中央部队（对地） 推荐SP武器：UGB/XAGM
作战B：支援东侧别动队（对地） 推荐SP武器：UGB/XAGM
作战C：攻击长距离炮部队（对地） 推荐SP武器：UGB/XAGM



■建议大家选择位置2出击，这样会比较简单。

本关开始游戏引入了作战的概念。每一场战斗都会被分为若干作战，每一个作战都有其专有的任务（比如摧毁指定目标或是保护我方战斗单位等），只有满足这些任务条件后该作战才算完成。而要想完成整个关卡的战斗就需要根据要求完成一定数量的作战。本关虽然分为3个作战，但由于战斗区域相隔非常近，因此大家倒是不用去刻意攻击某一作战的主要目标，基本上只要全力攻击就能够很快完成任务——由于本关会出现大量地面目标，因此玩家应该选择对地能力高的机体以及SP武器。A作战是要玩家为战区中央的地面部队提供空中支援，敌人除了大量战车外还会MIR-2000作为增援。由于正面的敌人火力很猛，因此建议大家在初期还是以这里为主要战场，利用对地的SP武器迅速消灭中间部分的敌人，减缓友军的压力。B作战是要为东侧的别动队提供掩护，这里的主要目标除了少数几辆战车之外基本都是机动性差的武装直升机，很容易搞定，而完成这一作战后友军的ESM机就会在战场上发挥作用，高难度下应该作为首选作战。C作战的主要目标就是敌人的炮击部队，没有了空中敌人的干扰玩家可以很从容地在高空进行轰炸，不顾需要注意的是这里的不少目标都位于建筑物之间，攻击时要注意角度或高度。完成任意2个作战后敌人的大部队在地图上方出现，不仅有战车和防空部队，更有MIR-2000从空中向我方发动进攻。利用SP攻击虐杀地面目标是一个很不错的想法，不过更痛快的打法则是直接锁定地面目标后发动攻击邀请，让友军发挥战斗力快速清场。当地面目标消灭得差不多后，再将注意力转到空中，如果之前顺利完成了B作战，那么在ESM的辅助下玩家将会感到非常轻松。

ACE建议

初期玩家可以选择使用UGB快速高效地消灭地面上密集的目标，不过高难度下一定要在投弹前注意回避空中的攻击。除了摧毁敌人获得分数外，本关玩家还应该尽量快地完成初期的战斗，这样就能避免因为友军遭受过大损伤而影响评价。

敌ACE TND-GR.4 DRAKON

完成初期任意2个作战后，本关进入后半部分——敌人的大部队在地图上方出现，与此同时，地图上能够看到敌人的电子干扰区域，而干扰源就是TND-GR.4 DRAKON。

04 MISSION BARTOLOMEO FORTRESS

■作战A：突破地面防御（对地）　推荐SP武器：UGB/SOD
■作战B：突破野战炮阵地（对地）　推荐SP武器：XAGM
■作战C：援护电子支援机（对空）　推荐SP武器：QAAM/SAAM





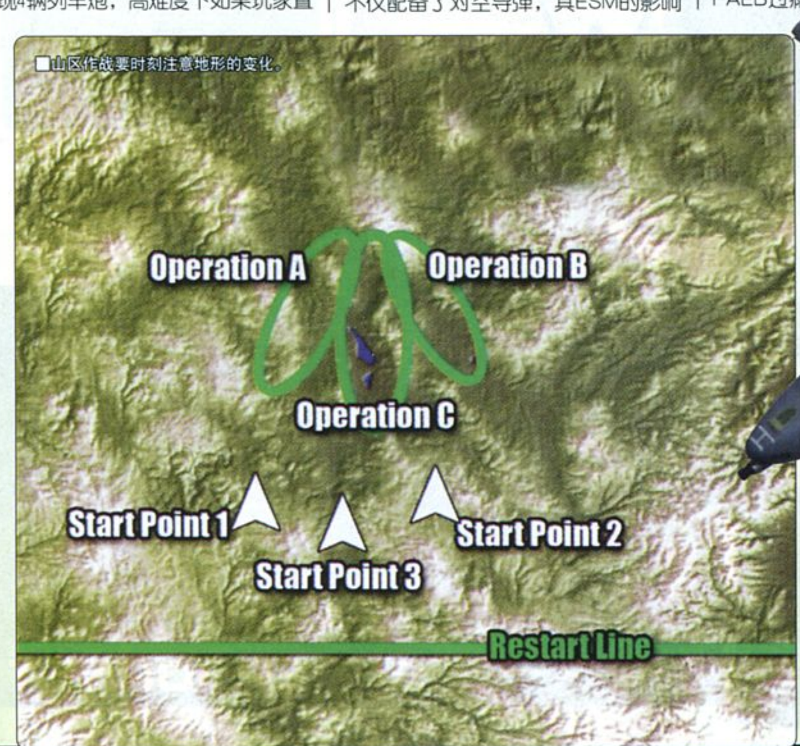
A作战玩家要掩护地面部队突破敌人的3座兵营。由于兵营建造在山麓之间，因此玩家在俯冲轰炸完飞离的时候一定要小心两侧的山峰。整个路线的主要目标基本都是建筑物，而防空火力也比较薄弱，再加上友军移动速度比较慢，玩家有充足的时间逐个摧毁主要目标。作战过程中，玩家会遇到横跨在两座山之间的铁架桥，而桥上会出现敌人的列车炮。列车炮皮糙肉厚，3发普通导弹才可以将其摧毁。虽然列车炮对空中的玩家并不会造成威胁，但对地面的友军就不一样了——尤其是最后部分一座桥上会出现4辆列车炮，高难度下如果玩家置之不理则后面的地面部队将会损失严重。B作战类似A作战，玩家同样需要掩护友军向战区中部挺进，不过这里的主要目标能够发动远距离炮击，如果玩家不够迅速的话友军损失将非常惨重。敌人的炮击部队大都分布在山腰，而且旁边会有对空机枪以及对空导弹防守，不过好在数量并不多，稍微花些时间就能够清理干净。需要注意的是如果玩家按照路线前进，则会有不少地面目标是位于山体后面无法攻击到的——尤其是后期几个对空导弹需要玩家折回来才能命中——因此攻击前一定要注意观察，避免浪费SP武器的弹药。C作战虽然是掩护我方电子战飞机进入战场，但实际的战斗很大一部分依然是对地作战。作战开始后首先需要摧毁前方呈三角形分布的总共4组雷达阵，虽然这些并不是作战目标，但这些雷达阵不仅配备了对空导弹，其ESM的影响范围更是控制了C作战大部分区域，如果不能及时排除将严重影响护卫目标甚至是玩家自身的安全。清楚了地面上的敌人后，空战就显得简单多了。虽然敌人的数量不少，但在友军的协助以及我方ESM的辅助下占据很快就能被控制住，这里惟一要注意的就是尽量不要再敌方ESM范围战斗，否则被导弹命中的几率相当高。完成任意两个作战后战斗进入后半部分，此时前期目标全部消失，敌人的最终防御工事在地图上方的山丘上大量出现。地面目标以榴弹炮、直升机以及建筑物为主，对玩家的威胁并不是很大，真正的敌人来自空中——大量的增援战斗机自不必说，其中还有第一关追得我们满地图飞的Su-33！还好，进入这一阶段战斗的时候补给线会出现在战场下方，建议大家回去更换为XMA4这种能够远距离攻击多个空中目标的SP武器，迅速清理掉空中的杂兵，接下来有实力的玩家可以挑战Su-33或是直接返回基地更换对地用SP武器——由于地面目标位置相对分散，初期玩家可以选择不会受地形影响的XAGM，而以后则可以用FAEB过瘾。

ACE建议

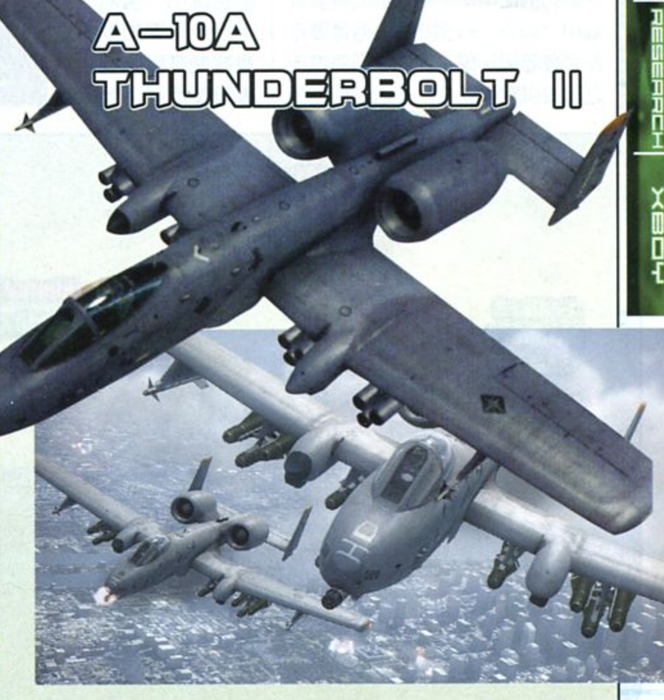
本关不仅地面目标众多；敌人空中的进攻也相当难缠，尤其在高难度下玩家很容易顾此失彼，因此建议大家装备对空性能的SP武器，先拿到作战区域的制空权，再利用"高空俯冲一攻击一飞离"的一击脱离战术逐步摧毁密集的地面目标。另外，高难度下敌人ECM的影响非常明显，第一时间将其摧毁是战场生存的关键。能够比较轻松地应对本关空战的玩家可以考虑装备大范围对地SP武器，这样能够很轻松地拿到S评价。

敌ACE　Su-47 KENTAVR

完成任意2个作战后，敌人的最终防御工事在地图上方的山丘上大量出现，Su-47 KENTAVR会与两架Su-33一同出现，因为其机体独特的外形，还是很好找的。



■山区作战要时刻注意地形的变化。



05 MISSION ANEA LANDING

■作战A：支援登陆部队（对地） 推荐SP武器：XAGM/FAEB
■作战B：夺回都市·机场（对地/对空） 推荐SP武器：XAGM
■作战C：对舰攻击（对地） 推荐SP武器：LASM/FAEB





作战A难度不高但比较考验玩家的耐性，敌人不仅位置分散而且无论是杂兵还是主要目标都皮糙肉厚，需要命中2发普通导弹才能摧毁，而且滩头建造的防御塔更是会不断发射导弹影响玩家攻击。当友军登陆后，敌人大量坦克部队出现并开始发动进攻。这时玩家就应该将攻击重点从滩头堡垒转向坦克，因为坦克不仅数量多、火力猛，更会主动攻击友军，高难度下玩家动作速度稍慢就很可能令友军损失惨重。另外，战场远处的榴弹炮部队也是登陆部队的隐患之一，不过好在他们的命中率不高，危险性要远远小于坦克。作战B的任务是要在友军登陆部队成功控制住沿海城市之前提供空中支援，不过这里的战斗对于玩家来说基本上是一边倒的，因为滩头守军全都是以对地面攻击为主，零星散布的几个防空火力点完全成不了气候，玩家甚至可以无视它们直扑主要目标。海岸线上的坦克和榴弹炮很容易解决，不过驻扎在城市里的敌人就不太好打了——如果用普通导弹攻击需要看好目标的位置，否则攻击很容易被周围的建筑物挡住——不过如果大家选择用UGB或是FAEB之类的轰炸型SP武器自然就另当别论了，不过需要注意的就是密集的防空高炮，虽然命中率低但玩家如果不注意控制高度则很容易被流弹伤到。全灭初期敌人后任务变成协助直升机队夺取机场。虽然防空武器多了一些，但依然无法对玩家造成威胁。另外，机场上未起飞的敌机可以用大范围爆弹一口气清除干净，免得让他们飞起来捣乱。完成作战B后，玩家可以使用这里的机场进行补给。作战C则主要是对付敌人的战舰和海上钻井平台，与系列相同，战斗中玩家只要摧毁舰桥便能够将之击沉，不过在高难度下建议大家还是先以舰载的对空导弹为优先攻击目标。特殊武器方面，初期玩家能够选择的不多，到以后可以利用长距离的LASM来猎杀舰船；而初期建议大家选择A-10的FAEB，不仅能够快速搞定钻井平台，更能够飞到高空对海岸的石油加工场发动毁灭性的轰炸。完成任意2个作战后敌人的增援会到达，而位置与敌人种类则与玩家完成的作战有关。A、B处的增援主要是坦克和A-10，其中坦克对友军的威胁最大且数量最多；C处的增援是战斗机与专门对舰的NIMROD，不过此时只要玩家发动攻击邀请，大量的友军战机便会瞬间消灭大量敌人。

ACE建议

高难度下本关的弹药消耗尤其是SP武器的消耗量是非常惊人的，因此为了最有效最快速地完成作战、消灭敌人，建议大家在本关选择“作战B—作战A”的行动顺序。作战B的意义在于能够第一时间确保位于机场的补给点，这样就能保证玩家在接下来的战斗中不用将宝贵的时间浪费在从补给线到战区的路途上。不过需要注意的是，在系统提示完成作战B后，要经过一段时间才能降落到机场进行补给。

敌ACE F-15E ORYOL

进入后半部分时，F-15E ORYOL会与敌方增援一同从地图最上方出现并飞往中间的战区攻击友军的地面部队。

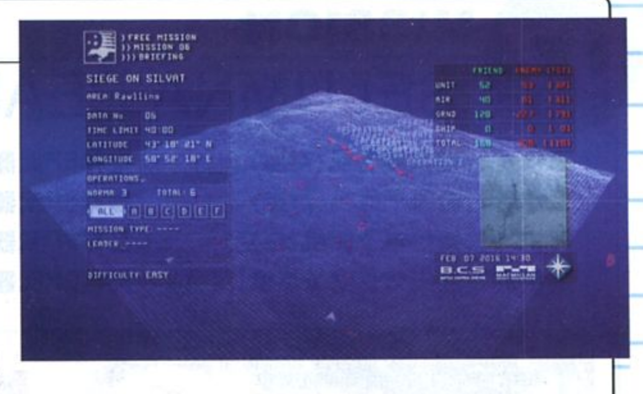
A-10A x 8
Tank x 14
AA Gun x 2
SAM x 2
Nimrod x 8
F-14D x 5
F-14D x 8
AA Gun x 8
SAM x 4
AC-130 x 1
Tank x 9
Radar x 2

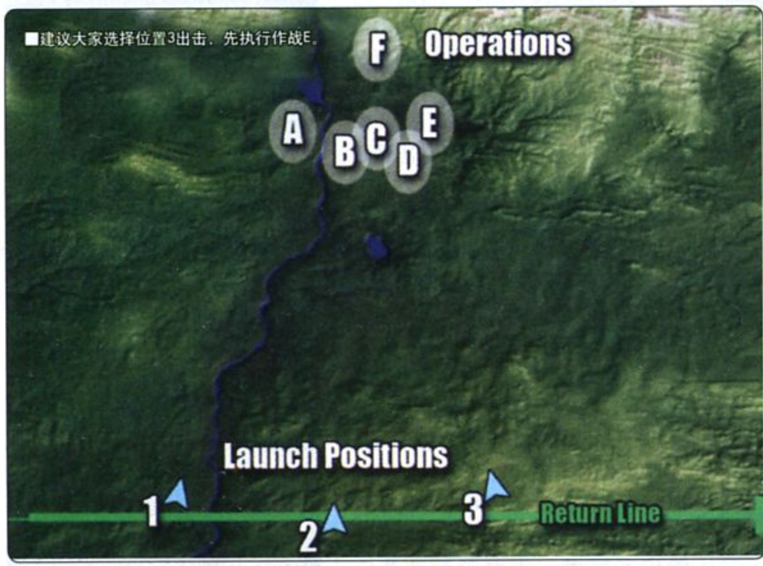
■作战更新后敌人的大部队会集中进攻左下方的区域。

F/A-18F SUPERHORNET

06 MISSION SIEGE ON SILVAT

- 作战A：营救受包围的友军（对地）　推荐SP武器：FAEB/XAGM
- 作战B：攻击战车部队（对地）　推荐SP武器：FAEB
- 作战C：攻击长距离炮部队（对地）　推荐SP武器：FAEB/XAGM
- 作战D：守卫机场（对空·对地）　推荐SP武器：XAGM
- 作战E：攻击列车炮（对地）　推荐SP武器：FAEB
- 作战F：守卫变电站（对空）　推荐SP武器：XMA4/QAAM





与前几关不同，本次作战的最终目标就是救出被敌人包围的6批友军，因此并没有固定的作战区域并且这总共6个作战是同时展开的——这里建议的大家根据选择的出现位置调整雷达所显示的作战目标（方向键左右），有针对性地消灭敌人将非常有利于推进作战的顺利进行。作战A只需要消灭友军前方的敌人就能够马上完成，不过建议大家在前往战区的沿途多摧毁遇到的火箭炮车，尤其在高难度下这样能够一定程度上减缓友军战力的消耗。另外要注意的是，这里的天空飞有敌人的Su-33，虽然击落他们能够获得收集要素，但初期还是建议大家尽量避免与其纠缠、尽快完成作战。作战B的区域紧邻作战A，不过这里的任务则是要摧毁遍布战区的雷达车。这里的战斗难度较高，因为不仅敌人的防空导弹数量多，而且由于敌人有ESM提供辅助诱导，导弹的命中率都很高——这对于高难度战斗来说无疑是最致命的。建议大家在装备FAEB或是SFFS的情况下飞到高空进行轰炸，令敌人的防空火力变弱后再将注意力转向重要目标。如果是之前已经完成了某个作战，那么此时就不要吝惜，马上发动援护邀请，让友军帮助摧毁企图攻击玩家的敌人。作战C的战斗最简单，主要目标全是对机场发动炮击的榴弹炮部队，玩家只要稍微注意一下地面零星的防空炮火就可以很安全地打靶子了。不过需要注意的是，如果初期玩家用很快的速度进入这一战区，很有可能将原属于旁边战区的Su-33吸引过来，这对于初期的玩家来说就不是什么好事，不过到了后期反倒可以利用这点将他们吸引过来，并在我方ESM的帮助下将他们逐个击落。作战D要攻击的目标全都是坦克和武装直升机，其中坦克从机场的东北方向猛攻守军，而武装直升机则主要从机场的南面攻击这里的地面部队。进入这一区域的战斗后应该先马上发动攻击邀请迅速削减南面的直升机部队，之后利用SP武器在地面友军的配合下抵御敌人坦克部队的冲击。这里的机场可以为玩家提供补给，有兴致的玩家可以体验一下在激烈的炮火中紧张降落的刺激。作战E的攻击目标是在战场东侧进行远距离炮击的列车炮，与第4关相同，列车炮防御力很高，除非是用高威力爆弹，否则即使命中3、4发导弹也不一定能够将其彻底摧毁。作战F是本关惟一的空中战，这里除了主要目标外更有敌人的Su-33小队，不过好在他们是绿色的“杂兵”，实力不够的玩家可以无视他们直接完成作战目标。完成任意3个作战后本关进入后半部分，进攻受挫的敌人开始撤退，而玩家的任务自然就是乘胜追击、还以颜色。敌人会从3个方向向位于地图中央的基地撤退，撤退的敌人不会还击，因此玩家尽可以多占些便宜。全灭撤退的敌人后就轮到已暴露位置的敌人基地了，这里的防空火力还算有些猛，不过如果之前玩家装备了FAEB就能够从高空轻松发动虐杀了。需要注意的是，根据玩家完成作战的不同，后半段一同进攻基地的友军种类也会存在差异，坦克能够高效摧毁地面目标、战斗机则主要是攻击天空的敌人，而直升机则是空中地面都能打，在发动攻击邀请时一定要根据友军种类选择目标。





ACE建议

高难度下作战D守卫机场的重要性便显得尤为突出了，只要能够迅速解决掉机场周围的敌人，完成作战，玩家就能够以此为补给点肆无忌惮地使用SP武器快速消灭周围敌人以及根据战况迅速更换相应的SP武器。不过本关最需要注意的是某些情况下如果玩家没有摧毁作战E的任务目标列车炮，很有可能会因为BUG的原因导致无法完成整个战斗。BUG发生的具体条件：没有触发作战E或是触发了作战E但没有完成作战，满足以上两点后，当玩家完成初期战斗，在进入后半段战斗中被击落并选择从之前的记录点开始游戏后BUG就会发生。因此建议大家还是将作战E视作必完成的作战会更保险。不仅如此，如果不完成作战E和作战F，要想拿到S评价也会比较困难的。

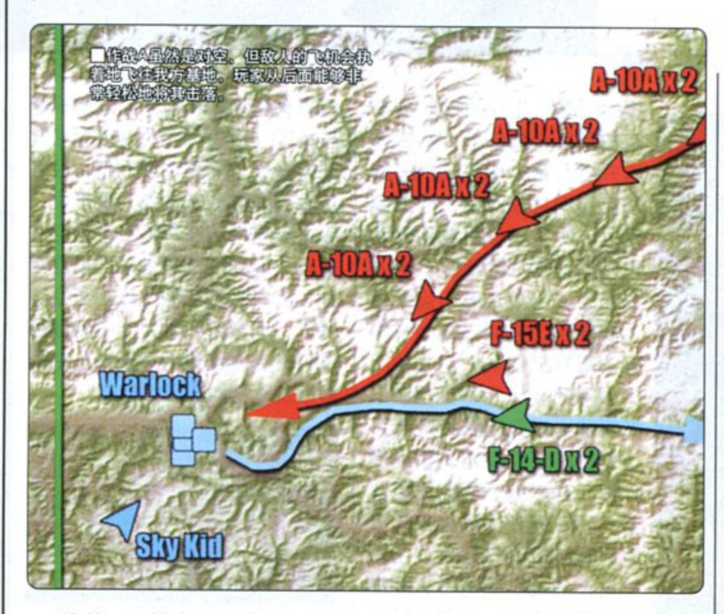
敌ACE　RafaleM VEGA

进入后半段战斗时，会与敌方的TYPHOON编队一同出现在地图南部。

07 MISSION SELUMNA PEAK

- 作战A：迎击攻击机（对空） 推荐SP武器：XMA6
- 作战B：击毁干扰机（对空） 推荐SP武器：XMA6
- 作战C：掩护电子战机（对空） 推荐SP武器：XMA6/QAAM
- 作战D：迎击超音速轰炸机（对空） 推荐SP武器：XMA6





■作战A虽然是对空，但敌人的飞机会执着地飞往我方基地，玩家从后面能够非常轻松地将其击落。

战斗一开始会进入空中加油的模式，这里玩家需要控制飞机进入指定的菱形区域并保持一段时间，成功后就会自动为战斗机补充燃油——闲麻烦的玩家可以按START键直接跳过。作战A需要玩家在敌人的攻击机到达前沿阵地前将其击落，初期敌人会从地图中下方开始向阵地移动，随后会分几批逐个由地图的4点方向进入战场并向阵地移动。除了目标A-10还有其他担任护航的战斗机，不过需要注意的是A-10会在低空贴着山脉飞行，但护航机则是在高空吸引玩家的注意力。虽然A-10的防御力比较高，但由于他们是以攻击阵地为第一目标，因此只要玩家绕到后面就能够将其轻松击落，而护航的杂兵则完全可以交给友军对付。作战B的难度是本关最高的，因为玩家不仅要面对大量的敌机，更因为干扰的缘故无法利用雷达了解周围的战况。选择XMA6作为SP武器是比较明智的选择，XMA6能够让玩家在干扰区外锁定并攻击复数敌人，由于目标机的运动性差，因此基本上是逃不出这种攻击的。只要击毁目标机，其产生的圆形干扰区就会消失，而此时玩家只要略作调整就可以如法炮制地攻击下一组目标了。作战C将是玩家目前为止遇到的最为混乱的空战，任务是保护电子战机抵达战区为友军提供支援，而敌人为了阻止我方的这一举动不遗余力地排除了大量战斗机进行拦截。不建议大家将这一作战作为初期完成的目标，因为要对付的敌人数量确实是不少，而且玩家并没有非常有效的手段迅速完成任务进入其它作战。能够在远距离同时攻击多个目标的XMA6是执行这一作战的首选，而如果之前玩家已经完成了某一作战任务，则这里完全可以冲进敌群，将敌人的火力都吸引过来并发动援护邀请，这样其它护航机变能够快速击落大量的敌机，令战斗很快结束。作战D对玩家战机的性能要求比较高，除了速度以及出力外还应该具有良好的转向性能，否则很有可能在高速转向的过程中与目标产生过大的距离。敌人的超音速轰炸机并不会在战斗一开始后便出现，只有当玩家主动执行这一作战或是战斗经过一定时间后（出现后无线电中会有明显的提示）由地图的左上角进入战场并直扑我方前沿阵地。完成任意3个作战后敌人开始撤退，不过一定时间后伴随大量空中爆炸，15架敌人的小型无人驾驶飞机DRONE出现。DRONE自身并没有攻击能力，但可以诱导敌人的空中爆弹在其周围爆炸从而严重威胁到我方的战机。DRONE的机动性相当优秀，即使玩家在近距离发射导弹都有可能被其躲过，再加上玩家还需要随时观察雷达来躲开空中爆弹的攻击区域，因此更有效命中DRONE。发动攻击邀请在高难度下效果并不是十分明显，即便是在我方ESM的影响下命中率也并不能有保证，个人比较倾向的打法就是在追逐中使用机炮，高威力的机炮只要碰到目标基本上就能将其摧毁，不过这种方法对于驾驶技术是个不小的考验，除此之外还需要有一定的运气成分在里面。



□作战B的目标就位于干扰源的中心，不过需要注意的是EA-200需要多发导弹才能击毁。

ACE建议

无人驾驶飞机DRONE的机动性以及飞行速度都相当惊人，这一点在高难度中尤为明显。除此之外，在高难度下，由于攻击邀请的效果并不十分乐观，因此建议的大家专心进行空战，比较稳妥的方法是一直跟随目标但不发射导弹，因为每隔一定时间无人驾驶飞机DRONE都会因为要诱导空中巡航爆弹而停留在一个空域，这时发射导弹就能非常高概率低命中——惟一要注意的就是一定要及时飞离，避免被空中巡航爆弹的爆炸所波及。另外，在普通难度下，只要经过一定时间等友军全部撤退后，即便任务目标DRONE没有被全部击落，本关也会完成，对于追求全机炮通关的玩家来说绝对是个好消息。

敌ACE F-117A DZHOKER

进入战斗经过一段时间后，F-117A DZHOKER会出现在地图西北方向，并从低空笔直地飞向位于地图西南，需要玩家保护的基地。

08 MISSION SAN LOMA ASSAULT

■作战A：支援地上部队（对地） 推荐SP武器：SFFS

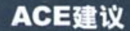
■作战B：援护轰炸机（对空・对地） 推荐SP武器：XMA6/SFFS

■作战C：对舰攻击（对地） 推荐SP武器：LASM



■建议大家选择位置2出击，先完成作战B后马上支援作战A的友军。

作战A 完全是对地面的虐杀，因此难度相当低。战斗一开始友军便已经开始与敌人的守备部队交战，但好在敌人的战力比较分散而且数量也并不多，因此留给玩家的时间非常充足。地面目标基本为坦克和建筑物，两侧的山腰上会配置有防空导弹和对空机枪，不过由于数量实在是太少了基本上就是给玩家送分的。这一作战总共分为3个部分，全灭主要目标后新的敌人会出现在下一个区域，因此只要跟着雷达的显示打就不会跑到其他作战区域。前两个部分战况全都是倒向玩家这边，只有在最后部分敌人的防空火力大量出现后玩家才有可能需要留意躲避导弹，不过使用XAGM或是 能够快速削减敌人的数量。作战B是要在友军轰炸机执行任务期间提供援护，玩家主要的攻击目标一种是主动攻击轰炸机编队的F-14以及地面上的众多防空火力。由于轰炸机的高度优势，地面的攻击命中率都会很低，但机动性差就导致会被战斗机当活靶子打。要想顺利完成作战建议大家装备能够远距离同时攻击复数目标的XMA6等SP武器，第一时间击落严重威胁轰炸机编队的安全的敌方战斗机。但这种选择会导致玩家无法快速削减地面防空火力的数量，再加上战区被敌人的ESM覆盖，高难度下玩家在这里被击落的可能性是最高的。由于敌人位置分散，FAEB等爆弹型SP武器在这里的作用并不是很大，反倒是能够精确锁定地面目标的GPB和拥有大面积攻击区域的SFFS能发挥明显效果。作战C需要玩家击沉大量敌人的战舰，不过在高难度下舰载的防空武器会对贸然进入其射程的玩家造成很大的威胁。如果使用普通就一定要现在外围尽量摧毁舰载对空导弹，不过如果有SP武器LASM就能够在远处的安全位置逐一将其击沉了。需要注意的是，当玩家完成任意作战后敌人的无人驾驶飞机DRONE会在整个战区出现，如果要顺利完成后面的作战(尤其是高难度下的作战B援护轰炸机)建议大家还是击落一些DRONE会更保险一些。完成任意2个作战后战斗进入后半段。城市周围的防御已经全部被摧毁，现在终于可以发动总攻了。敌人的守军数量相当多而且都聚集在港口城市，不过有之前完成作战积攒下来的指挥值，发动攻击邀请后就能够重创这里的守备部队。


ACE建议

高难度下对玩家最大的威胁其实是来自敌人的地面部队，密集的对空机枪很容易就让玩家的机体陷入危机，因此比较安全的方法就是在高空利用大范围对地武器逐渐清扫沿途的地面以及经过的敌方基地。无人驾驶飞机DRONE出现后如果玩家不想将时间浪费在与其的纠缠上，完全可以通过大范围转移战斗空域躲避巡航爆弹的攻击，而只要能够有效利用SP武器攻击地面目标，就能够很轻松地取得S评价。

敌ACE Typhoon RUSALKA

进入后半部分时，Typhoon RUSALKA会与敌F-14小队一同出现在港口附近，并从低空飞往港口上方的空域。

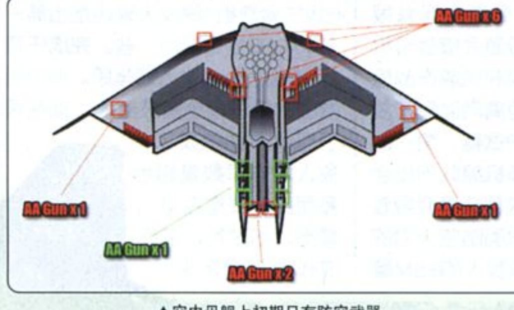


09 MISSION HEAVY COMMAND CRUISER

■作战A：攻击重巡航管制机（对空） 推荐SP武器：XMA6/FAEB

本关的任务很明确，那就是将敌人的空中母舰彻底摧毁，令其失去随时随地发动空中进攻的优势。飞行一段距离后就能够通过肉眼看到远处目标的庞大身躯，此时由于敌人的航空编队正在加油，因此除了空中母舰以及4架大型巡航机外周围并没有任何战斗机护航。正式开战前玩家首先会看到总共6架空中加油机迎面飞来，顺手干掉几个捞些分数，不过不要将注意力都放在他们身上，因为马上就要展开对对目标的总攻了。空中母舰及其周围的大型巡航机除了体型上的差别外在机型构造方面基本是同一规格的，机翼上方以及机尾都装备有对空火炮，而为了获得足够的动力，这些巨大的飞机拥有多台大功率引擎，而这些引擎被放置在三角形机翼后方的夹层之间，从正面或是侧后方都无法命中。初期的战斗玩家只能锁定目标身上的对空火炮，只有将每一架巡航机上的对空火炮全部摧毁后才能开始攻击机翼后侧的引擎。体型最大的空中母舰在整场战斗中都不会改变航向，但其他的巡航机则会在一定范围内旋回躲避玩家的攻击。另外，巡航机的防空火力虽然并不会对玩家造成什么威胁，但多架巡航机搭载的ESM机能能够覆盖整个战区。交战一段时间后敌人的Su-33小队全机升空并将目标锁定为玩家，此时如果不能尽快击落巡航机另敌人的ESM影响力下降，那等待玩家将使纷飞的导弹地狱。初期如果玩家手中没有强力战机的话，其实可以选择驾驶A-10装备FAEB出战。A-10的慢速虽然会在行军途中被大部队落下，但这样正好将敌人的吸引力引向了友军，玩家可以安全地实施轰炸。FAEB的特点就是威力大，而且爆炸后能够波及到周围很大一片区域，利用这点我们能够一次攻击就摧毁空中母舰或是巡航机身上的所有目标——也就是说只要成功命中2枚FAEB就可以击落1架目标机。不过不同于攻击地面目标，从空中向飞行中的敌人投弹还是需要一些窍门的。比较稳妥的方法就是在目标上空与其保持同一行进方向并在目标前方位置投弹，这样只要玩家与目标间的高度不是很大，基本上都能命中——但缺点是每次攻击前的调整都会耗费不少时间。另一种方法则是由高空俯冲向目标并在极近距离内完成投弹、脱离动作，这种方式的好处是发动攻击不受距离、航线等限制，而且即使目标正在进行回避动作也依然能够命中——缺点也是显而易见，要想获得高命中率就要在投弹前尽量缩短与目标间的距离，但这样就很可能令玩家撞到目标巨大的机身上，可以说是对驾驶技术的一次考验。当击落全部巡航机以及摧毁空中母舰的所有引擎后，任务的目标变成攻击位于前端的驾驶舱。要想命中驾驶舱就需要从正面发动进攻，而此时空中母舰会不断放出导弹击退周围的敌人，因此建议大家从其下方快速飞到远处并折返发动攻击。需要注意的是，在整场战斗中空中母舰都会向外围发射空爆型巡航导弹而且频率非常高，打算返航补给或是在最后阶段都一定要留意雷达上标出的危险区域。





ACE建议

在与敌人的航空编队接触前，会首先遇到迎面飞来的6架KC-10加油机，这里建议大家尽量用导弹配合机枪击落2架，如果友军也能够击落目标的话玩家就能够积攒到不少指挥值。由于目标的体积巨大，因此原本用于对地攻击的RCL或FAEB都能发挥奇效。RCL的优点在于能够对前方发动小范围内密集攻击，如果在攻击途中调整发射角度就能够实现小型地毯式轰炸、虽然不能锁定，但只要爆炸就能够摧毁周围大范围的敌人，这是FAEB的特点，利用以上所说的特性，可以很快就摧毁原本需要使用导弹反复攻击才能击落的护卫机，让玩家在初期就能够迅速获得大量指挥值，用于接下来对Su-33小队的战斗。在Hard以上高难度，空中母舰最后的任务目标会由最初的外部驾驶舱变为内部的核心，虽然利用导弹并不难命中，但如果想要用机枪就需要冒险从空中母舰正面的斜下方接近或是由后方飞入才能将核心摧毁。

敌ACE Su-33 FENIKS

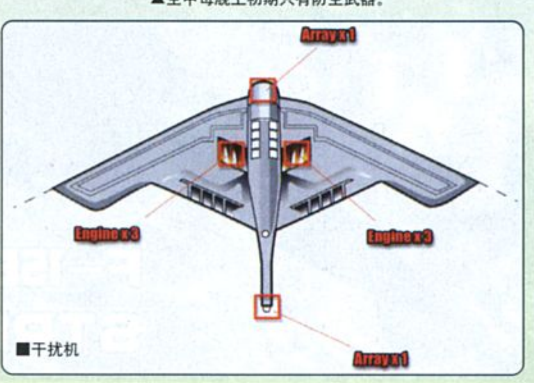
首先要确保击落了最少1架KC-10加油机，之后只要在战斗中击落空中母舰旁的所有护航机并摧毁空中母舰的所有引擎，Su-33 FENIKS就会升空。

AA Gun x 6 / AA Gun x 1 / AA Gun x 1 / AA Gun x 1 / AA Gun x 2

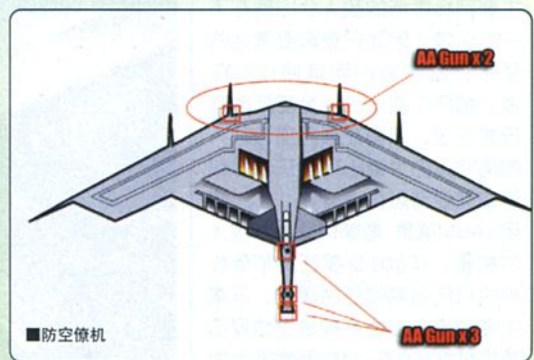
▲空中母舰上初期只有防空武器。

Engine x 8 / Engine x 8 / Engine x 8 / Engine x 8

▲击破初期的防空武器后大量引擎出现。



■干扰机



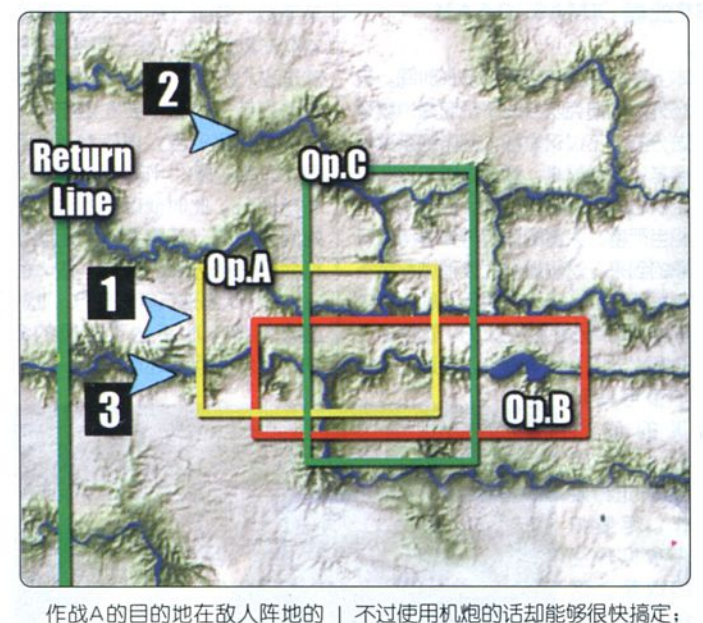
■防空僚机

10 MISSION RAGNO FORTRESS

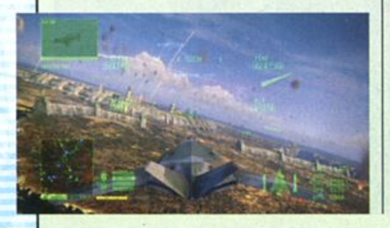
■作战A：支援中央突破部队（对空・对地） 推荐SP武器：XAGM/XMA6

■作战B：攻击发电设施（对地） 推荐SP武器：FAEB/QAAM

■作战C：攻击隧道内部（对地） 推荐SP武器：—



作战A的目的地在敌人阵地的中心，而沿途玩家需要摧毁大量防御部队才能保证友军安全通过。在高地上敌人部署了多层防御线，建议大家以位于最前线的坦克为优先攻击对象，这样能够有效地保证友军部队的存活率。只要能够突破敌人的坦克防线，后面就可以用长驱直入来形容了。位于后排位置的对空导弹和机枪在友军的炮火下很快就被消灭干净了，而玩家在这期间要做的除了顺手挣些分外主要的还是尽量击落天空中的杂兵。随着友军的推进，敌人的直升机部队以及AV-8部队会分别从峡谷两侧突然出现发动攻击。这两种敌人能够悬停在空中攻击友军，一定要尽快摧毁——这种空中悬停的能力也许对地面部队是致命的，但却方便了玩家，如果在较远距离发射XMA6，甚至能够将出现的敌人一次全灭。到达敌人要塞后玩家就要在友军遭到重创前尽快完成作战，要塞的碉堡都需要至少两枚导弹才能摧毁，



不过使用机炮的话却能够很快搞定；要塞前方的列车炮也是一样，因此建议大家用导弹攻击要塞前沿的坦克并在与会过程中用机炮摧毁附近的碉堡等目标。作战B相对节奏比较平稳，玩家沿着河道摧毁重要目标以及企图从低空发动突袭的敌F-15小队。在河道的尽头玩家能够找到发电站，这里的防空能力很差，玩家可以轻松完成作战。不过需要注意的是在迂回过程中有可能撞上高耸的铁架，因此大家还是尽量飞离发电站再开始折返会比较安全。作战C的战斗难度并不大，但却是对玩家驾驶技术的一次考验。作战的攻击目标全都隐藏在峡谷间的隧道中，玩家需要先在广阔的战场上找到进入口。地图上的标记能够为玩家提供入口的大致位置，而注意观察就会发现每个入口外都会悬停着我方的直升机。摧毁入口的闸门后玩家就可以进入隧道了，保持低速与平稳的飞行是这一作战的关键，而在隧道中攻击目标的同时一定不要忘记躲避隧道内部的障碍物，而且遇到有弧度的隧道时尽量用LB键或RB键调整航向。完成任意2个作战后战斗进入后半部分。失去外援的敌要塞已经没有任何希望了，而我军的总攻也正式开始。首先是要摧毁要塞周边的碉堡，与之前的目标不同，这些碉堡的防御力要高出很多，用普通导弹攻击会非常耗费时间的弹药，建议大家返回基地补给并更换对地专用爆弹型SP武器，这样才能有效展开战斗。摧毁全部外围碉堡后，总部会发来新的作战目标，此时玩家需要与友军配合摧毁要塞内的敌坦克守军以及要塞的指挥中心。坦克部队基本上都用不着玩家亲自动手，一个攻击邀请差不多就能够全部搞定，而指挥中心如果不使用爆弹炸会比较难打，不过此时敌人已经完全失去抵抗能力，玩家可以慢慢蹂躏这两个可怜的目标。

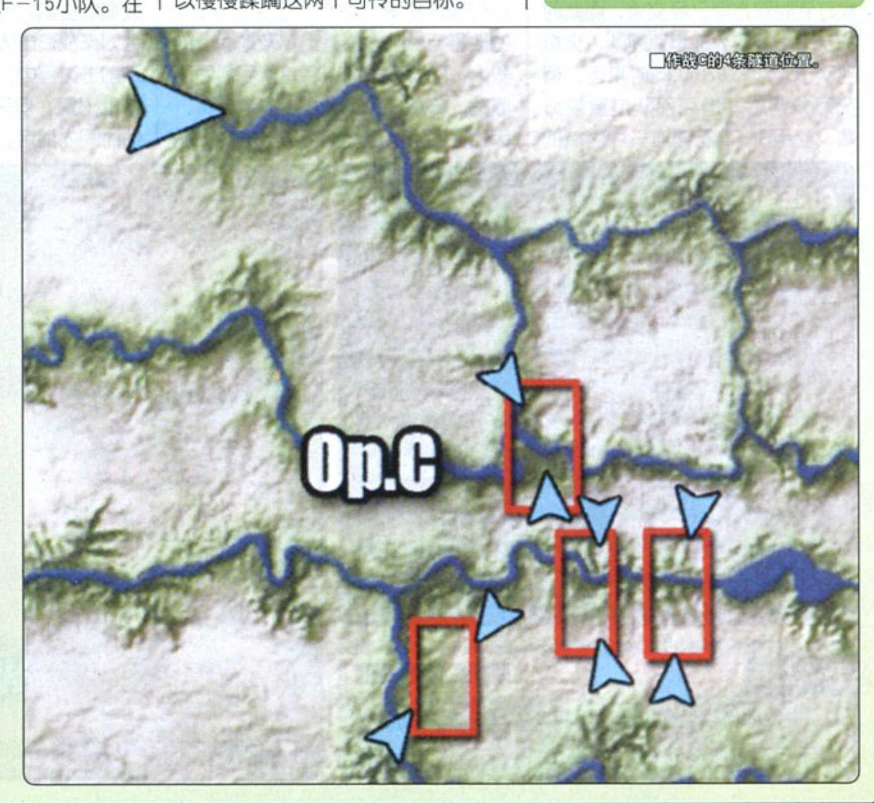


ACE建议

作战C就是系列经典的"钻隧道"，不过本作的难度要高出不少，尤其是对新玩家或是还没有真正习惯X360手柄的老鸟。隧道不仅非常狭窄，而且存在很多障碍物，尤其是离要塞最近的隧道更是在中期存在上下起伏的地形，因此整个过程玩家都应该保持机体稳定飞行并准备随时改变飞行方向。另一个需要注意的地方就是在隧道中尽量避免使用导弹攻击，因为大量的导弹尾烟会严重影响玩家的视线。

敌ACE M2000-5 OBLAKO

开始发动对要塞的攻击后，玩家摧毁了所有任务目标后战斗会进入最后阶段，而此时M2000-5 OBLAKO会同时出现在要塞上空。



■作战C的4条隧道位置。

11 MISSION THE MOLOCH DESERT

■作战A：支援战车部队（对地） 推荐SP武器：FAEB/SFFS
■作战B：夺取机场（对空・对地） 推荐SP武器：FAEB
■作战C：掩护轰炸机・攻击敌司令部（对空・对地） 推荐SP武器：XMA6
■作战D：援护电子支援机（对空） 推荐SP武器：XMA6/QAAM



■掌握制空权是作战顺利完成的关键。

作战A是本次战斗的重点部分，玩家要在友军的地面部队向敌总部推进过程中提供空中支援。由于作战区域位于最前线，因此当玩家赶到时双方早已经交火，而此时的友军正被敌人的坦克部队、火炮部队以及A-10小队同时攻击，情况万分紧急。坦克部队位置较分散，使用SFFS能够对一片区域的敌人造成巨大伤害，但投弹时需要一定的角度才能令攻击覆盖到最大的区域；FAEB适合用来攻击战场两侧的火炮方阵，只要将弹着点设在方阵中心位置就能够一次将其全灭；A-10的数量与威胁性都远远不及地面上的敌人，因此大家可以将其留到最后再收拾。作战B空战部分并不是重点，因为在我方数量优势下敌人的飞机基本上在战场上存活不了多长时间。机场外围的坦克防线对于玩家来说就是送分的，不过这里敌人空中的杂兵机倒是攻击性很高，建议大家先取得制空权后再开始清扫地面。机场的防守相当严密，大量的对空导弹等待着玩家的到来。这里建议大家稍微配合下友军的步伐，等大部队压上后再集中摧毁机场周围的防空火力。这里除了防空火力以及建筑物外，跑道上还有不少等待起飞的战斗机，利用FAEB进行轰炸，尽量减少敌机升空的数量，这样也能够降低战斗的难度。完成作战B后玩家可以使用这里的机场进行补给。作战C一开始友军的轰炸机编队便遭到了敌战机的拦截，不过好在数量不多并不会对作战造成太大影响。在向目标地点前进过程中，敌人的战斗机编队会分批出现，但只要装备XMA6就能在短时间内搞定。初期主要目标只有敌司令部周围的几个雷达站，但当轰炸机编队开始投弹后，基地所在位置出现真正的目标——不过基本上都是建筑物，因此只要在攻击时注意高度不要被防空高炮的流弹打中就没有问题。作战D内容最简洁，玩家就是要保护电子支援机到达战场中心位置就可以。这里的战斗全是空战，因此SP武器最好选择XMA6或QAAM。惟一需要注意的就是敌人会从几个方向同时向友军发动攻击，大家不要左顾右盼，先干掉一侧的敌人再转向其他方向。完成任意2个作战后战斗进入后半部分，此时战区内的敌人开始向外撤退，玩家可以利用这个机会多捞些分数。很快，敌人的Su-33小队出现玩家正前方，此时虽然指挥中心下达了撤退的命令，但怎么可能还想早前一样再夹着尾巴逃跑。本次战斗玩家没有指挥值用于发动攻击邀请，不过现阶段玩家手中的战机性能已经不输给Su-33，再加上敌人只有6架，而我方的空中力量也非常靠得住，击落这些昔日的王牌驾驶员并不是什么幻想。

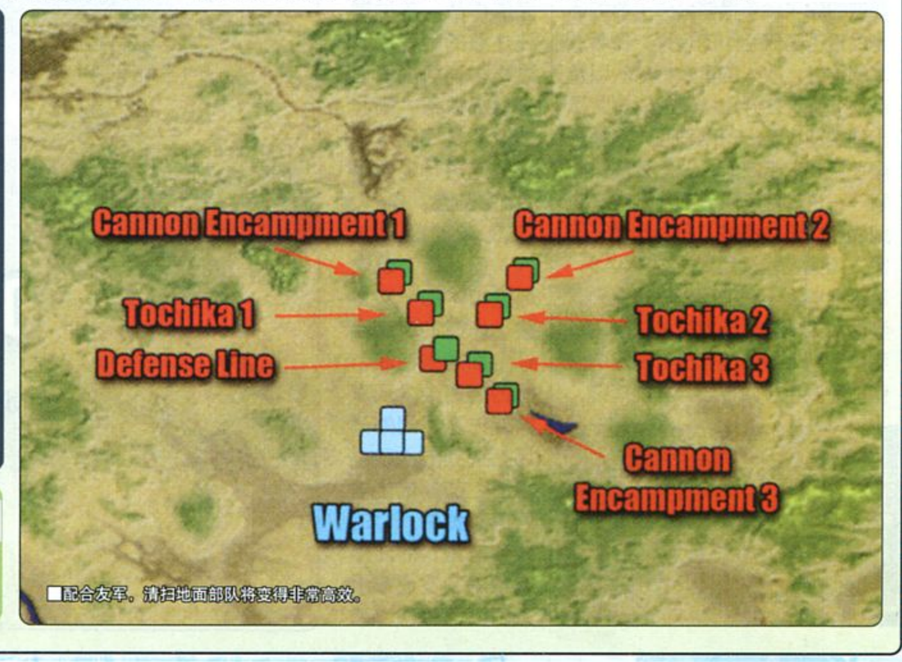


ACE建议

整个战场其实可以看作上下两个部分，由于上面部分无论是作战数量还是战斗激烈程度都要远远高于下方，因此在高难度下玩家一定要选择首先完成作战B夺取机场，这样才能有充足的补给支持后面的战斗。高难度下友军生存率由高到低依次排列为：作战D援护电子支援机—作战C掩护轰炸机—作战A支援战车部队，因此建议在夺取机场后迅速赶往上方，支援友军地面部队——有余力的玩家可以选择先支援作战C，再跟随轰炸机一同前往作战A的区域。战斗进入后半段时，能否迅速全灭Su-33小队是获得S评价的关键，建议大家不要在缠斗上浪费过多时间，多利用对飞时的SP攻击会更加有效率。

敌ACE A-10A RYTSARY

进入后半部分时，出现在下方机场的东南侧上空并朝2点方向撤退。



■配合友军，清扫地面部队将变得非常高效。

12 MISSION WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

作战A：制压大规模杀伤性武器运输车（对地）　推荐SP武器：XMA6/XAGM



玩家的任务是摧毁敌人位于河道尽头的大规模杀伤性武器运输车，不过为了能够突袭成功玩家需要沿着河道低空飞行，避免被敌人侦测到。相对于系列以往的“穿越峡谷”，本关在飞行难度上有所降低，不仅高度限制变得比较宽松，玩家的飞行空间也变得很宽阔——毕竟不是在峡谷中间飞行。沿途玩家需要先摧毁遇到的3个前哨站，需要注意的是当被前哨站的敌人发现后需要尽快消灭全部的敌人，而不少敌人是位于建筑物旁边，因此需要调整角度才能令导弹命中——分散的位置令FAEB等爆弹型SP武器用处不大，能够同时攻击4个目标的XAGM倒是可以用一下。如果有遗漏的目标大家也不用着急，只要在离开这一区域前调转机头回去补漏就可以，这里山与山之间的距离足够玩家的战机迂回。运输车就停在河道尽头的基地中，当玩家出现在这一区域时他们会企图加速逃离，不过这对于发射出去的导弹来说根本就是徒劳的。完成作战后高度限制解除，同时要求玩家按照指示前往地图左侧撤离战斗。虽然此时有不少目标可以让玩家过瘾，但建议大家还是应该尽快向战场左侧移动，因为很快玩家脸上的笑容就会消失了。随着警报声的不断响起，越来越多的敌机出现在战区并将攻击目标指向了玩家。再厉害的驾驶员面对这些铺天盖地蜂拥而上的敌人同样都会束手无策，此时的玩家惟一能做的就是一边继续向地图左侧撤退一边不断回避来自各个方向的攻击。很快，总部发来新的指示，要求玩家击落这些敌人，看着满天空的红色目标，“绝望”二字在玩家的脑海中越来越清晰。不要放弃，更不要按START键返回任务最开始去更换SP武器，在挣扎了几分钟之后，雷达上终于显示出了希望——大量的蓝色三角形从地图左侧赶来支援玩家，而且数量越来越多。在友军赶到的同时，玩家的指挥值将获得100%的恢复，此时大家终于在整个系列中体会到被营救的感觉。接下来的战斗就变得简单多了，发动攻击邀请以及援护邀请便能够将劣势扭转过来，而这一过程中玩家要做的就是继续回避敌人的攻击，等待友军控制局面。



ACE建议

系列经典的“穿越峡谷”关卡，不过由于后半部分玩家要面对严峻的空战，因此F-117或A-10等机体还是不要选择的好。峡谷部分的飞行难度并不大，高度限制也比较宽松——Easy、Normal的限制为1968英尺、Hard以上难度为1640英尺。后半部分不同难度间的差异就明显体现出来了，高难度下敌方机体不仅攻击频率更高，而且大量干扰机将令玩家在空战中处于绝对劣势，因此在友军增援到达前，玩家还是应该以回避为最优先考虑否则很容易被弹幕击落。另外，要想获得S评价就一定要尽量避免通过攻击邀请以及援护邀请击落敌机，否则会严重影响本关的评价。

敌ACE　F-2A FLYUGER

摧毁掉作为任务目标的3两卡车后，战斗进入后半部分时出现在最东侧的雷达上空。



◀一定要在目标跑进隧道前将其摧毁。

13 MISSION THE LIBERATION OF GRACEMERIA

- 作战A：夺取机场（对空·对地） 推荐SP武器：FAEB/SFFS
- 作战B：夺取议事堂（对地） 推荐SP武器：FAEB/SFFS/XAGM
- 作战C：夺取放送局（对地） 推荐SP武器：XAGM
- 作战D：对舰攻击（对地） 推荐SP武器：LASM
- 作战E：击毁电子支援机（对空） 推荐SP武器：XMA6/QAAM
- 作战F：击毁电子干扰机（对空） 推荐SP武器：XMA6

在作战A中玩家需要先与友军将机场外围的防御部队清扫干净后才能正式发动进攻。敌人的防守力量主要是地面防空火力，不过由于位置分散因此对玩家的威胁并不是很大。到达机场附近空域后，敌人的战斗机会陆续从跑道上起飞，此时建议玩家使用SP武器集中轰炸跑道，尽量不让他们升空——只要能够有效抑制住敌人空中力量的出现，这一作战的难度将大幅度下降。作战B是所有作战中难度最高的，玩家要与友军地面部队配合从城市外围逐渐打进去。初期城市外围的抵抗还算不上什么，小股的防空火力以及单架的战斗机很容易就能搞定。随着越来越临近城市中心，敌人防守部队的数量也越来越多了起来。这里最大的特点就是敌人的火力大部分都会集中在玩家身上——尤其是空中的敌人，攻击频率绝不是以往各关能够相比的。当玩家突破第3层防线时会发生进入城市的友军被敌人伏兵包围的事件，此时玩家一定要迅速前往救援，否则很有可能导致作战失败。这里的战斗需要注意的就是不少目标周围都有建筑物，如果不选择好角度攻击将很难命中。特殊武器方面SFFS在作战初期能够发挥不错的效果，XAGM在中后期能够有效保证玩家在攻击后的生存率，而FAEB则主要是最后的救援作战，投弹技术过硬的玩家能够很快将敌人的伏兵清光。作战C相对就要简单不少，玩家主要的攻击目标只有地面的坦克以及火炮部队，而敌人的空中力量也比较薄弱。SP武器XAGM的优点就在于它会从目标的正上方发动垂直攻击，这样即使目标躲在建筑物后面也难逃一劫——尤其是最后在放送局周围的战斗，大量的高楼将会令使用普通导弹的玩家非常痛苦。如果使用LASM将令作战D变得异常简单，玩家要做的就是在远处慢慢击沉射程内的战舰，至于空中的敌人，留到最后也没有关系。作战E和作战F的战斗区域基本是重合的，因此大家可以考虑这两个作战一起完成。由于敌人电子干扰机的缘故，雷达在这片空域的收到的影响相当严重，不过这也正好令干扰机自己暴露了自己——圆形干扰区域的中心位置，只要向这个方位观察一下就能马上发现带着僚机盘旋的目标。建议大家从远距离利用XMA6发动进攻，这样就能一口气消灭目标周围的杂兵，接下来只要一串机炮扫射就能够将其击落。F-22是作战E比较难对付的目标，不仅运动型、机动性高，再加上玩家的雷达并不能正常发挥作用，因此可以先放到一边不管，等到击落全部电子干扰机令雷达恢复后再与友军联手收拾他们。完成任意4个作战后敌人的ACE登场，机体的机动性有着压倒性优势，玩家经常会遇到对方一个翻滚就把我们甩开的情况。武器方面，BOSS会操控大量无人机攻击作战区域内的所有目标，不过幸好这些无人机只装备了机炮，因此并不会成为真正的威胁，而BOSS机则能够一次发射大量导弹攻击玩家——经常遇到的情况是玩家正紧咬着BOSS不放时发现他一个爬升并在空中稍作停顿后，雷达上便显示出大量导弹扑来——如果不能及时躲开即使是普通难度也有可能直接被击落。当BOSS的HP降到1/2以下后，不仅攻击频率加快，更会在攻击后“隐身”，此时玩家无法锁定BOSS甚至在地图上都看不到他。前期对付BOSS最好的办法就是SP武器和普通导弹的弹幕攻击，不过如果能够抓住BOSS在空中平稳飞行的短暂时机（必定会出现，但时间与次数完全随机）用机炮猛轰，一轮攻击就能够打下其一半的HP。后半部分BOSS的攻击明显更为积极，建议大家专心回避导弹并耐心观察雷达，等到发现周围友军数量足够多的时候发动攻击邀请并由守转攻，运气好的话1、2轮攻击就可以搞定了。



■建议大家选择位置3出击，先完成作战E和F。

ACE建议

依然是建议大家先完成作战A。确保补给点后建议大家飞往港口上空，因为这里的能够同时执行3个作战，而如果装备对空SP武器能够非常轻松地完成作战E和作战F。完成任意4个作战后BOSS登场，普通攻击很难命中，建议大家等到BOSS开始发动电子支援时（地图上会显示红色区域）再发动攻击邀请、SP武器等攻击——因为此时BOSS的移动将变得迟缓，但需要注意的是区域范围内的无人机将变得非常具有攻击性。

敌ACE F-14D VALET

战斗经过一定时间后，会由位于港湾（作战D的战斗区域）最里面的航空母舰上起飞，因此如果初期使用ADMM等特殊武器快速将航母击沉，则F-14D VALET将有可能不出现。建议大家先执行作战E和F，这样就能够给敌ACE充足的时间起飞了。



SU-47 BERKUT

14 MISSION GRACEMERIA PATROL

■作战A：警戒首都上空　　推荐SP武器：XMA6



首都获得解放后人们欢欣鼓舞，虽然战争还没有真正结束但大家已经按耐不住胜利后喜悦的心情，提前庆祝起来。虽然这场战争的最终胜负结果已经非常清楚了，但安全起见，以免万一，玩家与其他驾驶员在夜间依然要驾驶战机确保首都周围的安全。从机场升到空中后，玩家要根据指挥塔的指示前往指定地点巡逻，要注意的是到达巡逻点后并不会马上标出下一个目的地，而是要等大量的对话结束后才能前往下一个地点。完成全部巡逻任务后一直以来与玩家并肩作战的僚机突然表示在这场战争结束后他会选择退役，原来在执行本次任务前刚刚获得消息，他的妻子和女儿都已经在解放首都的战斗中不幸遇难了。就在大家为这一消息感到惋惜的时候，指挥塔发出了警报，原来从地图东北角探测到不明物体正以惊人的速度向首都位置移动。远程巡航导弹！不明物体的正身终于被判明，但就在我方准备从地面拦截的时候敌人的巡航导弹突然在空中爆炸，随后分裂出多个子弹继续向首都袭来。这一突然的变故令地面防空部队无法迅速作出反应，全部的希望都寄托在正在空中巡逻的战斗机身上。前半部分巡逻任务结束后敌人的巡航导弹出现，此时玩家应该全速赶往现场。巡航导弹放出小型导弹后，玩家的任务自然就是将其全部击毁，好在虽然目标不少但它们的飞行速度都比较慢，而且更能够被导弹锁定，因此只要绕到后面就能够短时间内轻松击落。不过敌人明显是想以量取胜，先后会从几个位置发生总共7次攻击——尤其在最后，巡航导弹更是会从3个位置同时出现并放出子弹。此时建议大家先去攻击最左侧的目标，使用XMA6在最初便能够摧毁半数以上目标，随后只要掉转方向击落漏网之鱼便能够最快速度低向下一批敌人冲去。



ACE建议



本关的目标是击毁全部的导弹，而面对同时出现的大量目标，最有效的方法就是使用SP武器XMA6。不过由于总目标数实在是太多了，因此如果是以依靠SP武器作战，则势必需要返回补给弹药，而在整场战斗中，只有第6与第7波导弹攻击之间有较长的间隙时间，因此还是建议大家初期节省一些弹药，避免战斗后期陷入被动局面。使用机炮能够很快将导弹摧毁，但导弹会在一定程度上回避玩家的攻击，对玩家的驾驶技术还是有些要求的。

敌ACE　F/A-18F DAMA

正式进入战斗后，城市东北方上空会出现敌人的战斗机。观察地图能够看到敌人中间存在有电子干扰机，干扰源就是F/A-18F DAMA，而初期它位于40000英尺左右的高空。



■作战更新后玩家应该专心猎杀导弹，战斗机交给同伴对付。

15 MISSION CHANDELIER

作战A：破坏最终兵器　　推荐SP武器：FAEB

虽然这场战争的失败已成定局，但敌人并不打算老老实实地接受这一现实——前一关的巡航导弹袭击只是个开始，真正的也是最后的顽抗现在才开始。本着“我拿不到别人也别想要”的原则，敌人在战场上推出了巨大的能量脉冲炮。这门体积堪比小山的巨型兵器能够将难以想象的能量压缩在一起，借助超长的脉冲加速轨道（也就是炮管）将能量弹发射到任何地方——玩家最后的任务就是在首都被摧毁前阻止能量脉冲炮的发射。初期面对这个庞然大物所有人都无从下手，不过幸好在偶然情况下，一对母女让敌人的军官良心发现，提供了这一超级武器的设计图。根据设计图，我方很快就找到了能量脉冲炮的弱点所在，而获得新数据后的玩家终于能够在遍布整个战区的地图上看到表示目标弱点的红色图标了。弱点分散在能量脉冲炮的两侧和后方，其中的大部分都需要数枚导弹才能够完全摧毁，不过如果使用高威力、大范围的FAEB则会令攻击变得非常有效。敌人自然是不会让玩家轻易破坏自己的计划，除了能量脉冲炮周围不计其数的防空火力外，敌人还会派出大量Su-33和Su-47战机升空拦截玩家。虽然现在驾驶Su-47的机师无法与王牌小队相提并论，但Su-473的性能却是如假包换的，再加上同时出现的数量确实不少，因此玩家在空战上的压力甚至比地面战还要大。摧毁全部冷却装置后会发生剧情，僚机冒死冲入能量脉冲炮下端为玩家提供了应急冷却装置的位置，此时玩家就要飞到炮身下方将应急冷却装置摧毁。这里需要注意的是任务更新后通往炮身下方通道的两侧会出现大量对空机枪，如果玩家硬冲很有可能损失惨重，建议大家使用SP武器或是发动攻击邀请清扫一下道路再继续执行任务。摧毁急冷却装置后还并不能迎来真正的结局，最后玩家需要从炮口飞入，攻击位于最里端的核心，只有这样才能真正令这个战争机器从世界上消失。



■位于两端的散热装置外侧有保护装甲，使用机炮反而能够更快速地将其击毁。

ACE建议

虽然要塞上空的战斗机数量非常多，但本关真正的威胁还是在自地面。高难度下玩家很容易被密集的防空火力网击落，因此最稳妥的方法就是在高空使用大范围的爆弹清扫目标周围的敌人，之后再逐个摧毁目标。空中的敌人完全可以通过援护邀请交给友军，玩家不用将精力与时间花在他们身上。需要注意的是，在最后玩家要钻入炮口摧毁深处的核心才能够结束战斗，但高难度下要塞炮会在最后的任务开始后很短时间内再次发射，因此一定要迅速完成任务。



■相对空中的敌人，地面的防空火力才是玩家的主要威胁。

敌ACE　　F-4E KOROL

在战斗的最后阶段，玩家要驾驶飞机钻入炮口攻击核心，此时在要塞的左侧跑道（要塞炮口方向为前）会有敌战斗机准备起飞，那个就是F-4E KOROL。但需要注意的是，最后阶段的任务是有时间限制的，因此如果玩家的攻击位置并不理想或是错过攻击时机的话还可以发动攻击邀请，反复尝试几次就一定能够将其击毁。





尽管以往大部分《无双》都在微软系主机上推出过，但像《真・三国无双5》这样同时发售的例子在过去只有一次。这对于广大X360玩家来说无疑是一个利好消息。本作的素质没有想象中高，不过依然是一款优秀的作品。而且越往后越能找到游戏的乐趣，作为动作游戏爱好者是绝对不能错过的。

文 纱迦　美编 Yuki

真・三国无双 5	Koei	动作
X360	真・三国无双 5	日版
	2007 年 11 月 11 日	1～2 人	6800 日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12 岁以上

全成就列表

成就名称	达成条件	点数
诸葛亮が使用可能	可以使用诸葛亮	30
刘备が使用可能	可以使用刘备	30
马超が使用可能	可以使用马超	10
黄忠が使用可能	可以使用黄忠	10
魏延が使用可能	可以使用魏延	10
关平が使用可能	可以使用关平	10
庞统が使用可能	可以使用庞统	10
月英が使用可能	可以使用月英	10
甘宁が使用可能	可以使用甘宁	30
孙坚が使用可能	可以使用孙坚	30
太史慈が使用可能	可以使用太史慈	10
吕蒙が使用可能	可以使用吕蒙	10
黄盖が使用可能	可以使用黄盖	10
周泰が使用可能	可以使用周泰	10
凌统が使用可能	可以使用凌统	10
孙策が使用可能	可以使用孙策	10
孙权が使用可能	可以使用孙权	10
小乔が使用可能	可以使用小乔	10
张辽が使用可能	可以使用张辽	30
曹操が使用可能	可以使用曹操	30
许褚が使用可能	可以使用许褚	10
夏侯渊が使用可能	可以使用夏侯渊	10
徐晃が使用可能	可以使用徐晃	10
张郃が使用可能	可以使用张郃	10
曹仁が使用可能	可以使用曹仁	10
曹丕が使用可能	可以使用曹丕	10
甄姬が使用可能	可以使用甄姬	10
貂蝉が使用可能	可以使用貂蝉	30
吕布が使用可能	可以使用吕布	30
董卓が使用可能	可以使用董卓	10
袁绍が使用可能	可以使用袁绍	10
张角が使用可能	可以使用张角	10
暴风で自己ベスト1位を更新	在暴风中拿到第1名	10
生还で自己ベスト1位を更新	在生还中拿到第1名	10
速驱で自己ベスト1位を更新	在速驱中拿到第1名	10
破坏で自己ベスト1位を更新	在破坏中拿到第1名	10
回避で自己ベスト1位を更新	在回避中拿到第1名	10
战功目标を50以上达成	完成50个战功目标	30
战功目标を75以上达成	完成75个战功目标	40
战功目标を100以上达成	完成100个战功目标	50
すべての战功目标を达成	完成所有的战功目标	60
シナリオを10以上クリア	打过10个关卡	20
シナリオを20以上クリア	打过20个关卡	30
シナリオを30以上クリア	打过30个关卡	40
すべてのシナリオをクリア	打过全部关卡	50
无双モードをすべてクリア	全角色无双模式通关	50
すべての武将のレベルが50	全角色等级50	50
すべてのシナリオを难易度・修罗でクリア	在修罗难度下打过全部关卡	50

画面解说

全新的《无双》，全新的画面。留心看看屏幕，是不是有一堆新东西？放心吧，现在就为大家进行解说！



①敌人情报。
②连舞数。即连击数，影响连舞槽。
③连舞计。蓄满后连舞等级就会上升1级。
④连舞等级。从大到小依次为∞、3、2、1。
⑤辅助效果计。在战场上吃到特定道具后会闪光，橙为30秒内攻击力2倍，绿为30秒内防御力2倍，蓝为30秒内移动速度上升，紫为10秒内无双槽不减，黄为30秒内连舞等级保持∞。
⑥传书。表示当前拥有传书的数量，最大3个。传书是发动特殊技的道具。
⑦击破数。表示当前的杀敌数。
⑧地图。这部分会在后文单独解说。
⑨士气值。蓝为我军，红为敌军，黄为第三势力。
⑩据点驻守人数。

基本操作

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视点操作
按下右摇杆	视点变为前方
十字键↓	呼唤坐骑
LB+左摇杆	防御状态中移动
X	连攻击
Y	强攻击(可蓄力)
A	跳跃/上下马/爬梯子
B	蓄无双槽/无双乱舞
LB+X	小杀阵攻击
LB+Y	大杀阵攻击
LB	防御/受身
LT	特殊技
RB	回避/(马)跳跃
RT	切换地图
BACK	表示姓名和体力
START	战场情报画面

攻击方式

本作的攻击方式比之前的诸如都要丰富，注意地面连攻击、地面强攻击、骑马连攻击会与连舞等级挂钩。

- X连按(随连舞等级变化)
- Y连按(随连舞等级变化)
- Y按住
- LB+X
- LB+Y
- 防御中X
- 防御中Y
- 前冲中X
- 前冲中Y
- 空中X
- 空中Y
- 骑马X连按(随连舞等级变化)
- 骑马Y
- 特殊技
- 无双技

模式简介

无双モード：无双模式，即各武将的故事模式。本作共有17名角色有无双模式，每个角色的无双模式都有6关。

フリーモード：自由模式。可以用已经取得的武将来挑战打出来的关卡。无双模式和自由模式中各角色的能力是共通的。

チャレンジモード：挑战模式。这里有5种玩法，玩家只要更新电脑内置的成绩就能各解开1个成就，玩家的成绩还可以登录到网络上进行世界排名。

幕舍：在这里可以查看目前培养的角色和军马的情报。将1名角色练至最高的50级后，还可以取得该角色的台词鉴赏模式。

事典：历代都有的历史知识介绍。

オプション：更改游戏的各种设定。

再开：当玩家在战场上进行中断储存后才会出现。中断储存的记录可以反复读取。



难度

本作共有5 种难度可供选择，从高到低依次为修罗、达人、难しい、普通、易しい。游戏初期可以选择3种难度，将任意一名角色的无双模式通关后可以选择达人难度，将魏蜀吴他四大势力各通关一名角色后可以选择修罗难度。本作的修罗难度很有挑战性，敌人的AI有明显提高，攻击力也不弱，后期玩家可以多来挑战，而且也有相关的成就。

存档

本作和4代一样，在战场上中断储存是有次数限制的，其中易しい难度次数无限，普通难度为3次，达人和难しい难度为1次，修罗难度不能中断储存。注意在电脑询问你是否要保存时，如果先选择"はい"，之后即使反悔也会消耗1次存档机会。

进入オプション后也可以手动选择保存。注意存档时必须全部选"是"才算保存上了。要连选3次选择"是"，否则进度并不会保存在硬盘上，退出游戏后就会消失。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

连舞等级

连舞等级会影响玩家攻击方式的种类和数量。连舞等级从大到小依次为∞、3、2、1，连舞等级越高，玩家使用的技巧也会越来越丰富。而提升连舞等级的方法就是打出高连击数。连击数越高，连舞计就越容易提升，蓄满连舞计就可以令连舞等级提升1级。玩家在打出连击时如果被击倒或击飞，连击数就会消失，强力攻击甚至会导致连舞计减少。而连舞计也会随着时间而缓缓衰减，因此玩家必须不断攻击来维持。

为了维持连舞等级，拥有一匹具有"连舞维持"能力的马会好很多，这样在赶路时就无须担心连舞等级下降了。特殊技为强袭的角色发动特殊技，或是在战场上吃到连珠，都能令连舞等级上升至∞，但时间结束后就会恢复到当前最高等级。在战场上吃到华佗膏的话，除了和过去一样能够加满体力和无双外，连舞等级也会涨至最大。



前冲攻击

本作中当角色移动到可以使用前冲攻击的距离时，身上会出现一道光，此时按X或Y就能使出前冲攻击。前冲Y速度慢，但威力大。前冲X速度快，不少角色还附加致晕效果。

骑马时没有前冲攻击，但前冲中按RB可以策马跳跃。用这一招可以跳过不少障碍。坐骑拥有"飞翔脚"技能时，落地时还有攻击力。



貂蝉

杀阵攻击

杀阵攻击其实就是投技，不过每名角色的杀阵都不一样。杀阵动作成功后全身无敌，且每次能增加1格连舞槽，而且必定能中断敌人的动作(无双发动中除外)。用杀阵攻击打死敌将后出现的武勋包还会翻倍。

杀阵攻击分X和Y两种，出招速度慢，Y比X还要更慢一些。而且杀阵攻击只有在命中正前方的敌人后才能形成完整的攻击，否则只会使出起手式。

连攻击和强攻击

连攻击是本作的主要攻击手段，玩家只要一直按X键，就可以不断攻击下去。但刚开始玩家按X攻击发动连攻击时，大约4击后就会回到初始状态。当连舞等级提升后，不断按X攻击而产生的变化就会大大增加，到最后的∞级时才会出现真正强力的攻击手段。

以往系列强调的是以Y来取消X的动作，在本作中Y发动的强攻击无论在哪一段连攻击后使用都是完全一样的。不过强攻击的实用性一般都要超过以往的Y攻击，很多角色的最后一击都是360度全方位攻击，此外强攻击每一段均带破防效果。另外强攻击也受连舞等级影响，升到最高级的∞后才能使用全部攻击。

防御及返技

因为连攻击行云流水、毫无空隙，故引入了全方位防御。这回的防御可以在移动中使用，而且是360度周身无缝隙的。不过相对的，这一代破防的攻击也相当多，强攻击、无双、特殊技都具有破防效果。敌人在使用这些招式时往往身上会发光，此时就得特别小心了。

返技在本作中依然存在，只要在防住敌人攻击后输入指令就可以使用返技。返技的指令输入有效时间非常长，可以说一点难度都没有，其中防御中X为弹挡，其效果为令对手陷入硬直状态；防御中Y为弹飞，可以击倒前方的大批敌人且带属性。推荐单挑时用弹挡，群殴时用弹飞。



锷迫和无双



锷迫就是拼刀，本作中敌我双方进入拼刀画面后，会出现力度槽。如果能取得完全胜利，就可以发动华丽的杀阵攻击。这个杀阵攻击同样是完全无敌的。

无双槽满的时候就能发动无双乱舞。血红或武器上具有"真乱舞"技能时可以发动真·无双乱舞。两人双打时，靠近一起放无双可以发动激无双乱舞。本作的无双乱舞持续时间长，自带破防效果，无双槽消耗慢，结束动作判定大，可谓历代之首。而且可以和武器上的一闪属性并用，即使是修罗难度下的敌总大将也有可能被一套无双就搞定收工。

特殊技

特殊技是本作的重要系统。特殊技分为5种，每种特殊技还有很多强化效果。特殊技必须在在战场上取得传书后才能使用，传书是在战场上随机出现的，打败据点兵长后出现的几率较高。

发动特殊技的方法是按LT键。特殊技的威力相当大，加上特殊技发动后打死敌人出现的武勋包数量和质量都会上升。

火计 从身边出现火焰焚烧敌人。在据点和城池中使用火计有特效。

本身攻击力就很强，搭配上技能业火以后攻击力有显著提高。地势越狭窄，效果就越好。在据点和城池中使用的时候，据点和城池会一直保持着燃烧状态，在里面的所有敌人会随时间流逝损失一定量的HP。

代表人物：诸葛亮。

强袭 发动后连舞等级变为∞，且攻击不容易被敌人中断。红血时发动强袭，效果会上升。

强袭技能类似于背水阵，虽然攻击不受敌人影响，但若是受到大量攻击会产生强烈的硬直效果，很容易被敌人秒杀。但在非密集包围状态下，觉醒是相当强悍的，完全可以秒杀敌将和敌兵。

代表人物：吕布。

落石 召唤石块从天而落，砸中敌人能造成较大伤害。

落石攻击力虽然尚可，但命中率一般，频率无法提高，也没有太好的附加效果。落石在山坡上使用时效果还不错，石头会滚下山坡砸到下面的敌兵。

代表人物：司马懿。



神速 移动时进入高速狂奔状态，此状态下按X和Y会有不同的攻击动作。在骑马时也能发动。

神速可以在短时间内将武器属性全部发挥出来，无论是奔跑还是普通的攻击。神速的辅助效果分身非常厉害，每个分身都有不输于本体的攻击力，还可以包含在无双中使用。实在是强到无边。

代表人物：貂蝉。

齐射 从空中出现箭雨援护。齐射的特殊效果是对弓兵一击必杀。

齐射发动后，大量箭雨落下使得无双槽加得飞快，还附带各种状态攻击。速射、广射、延长、雷矢、冰矢……每个辅助效果都很强，基本上一发动敌人就只能等着收尸了。

代表人物：孙尚香。

战功目标

游戏中每关都有3个战功目标，只要完成1个战功目标，就能获得1件武器和一定数量的武勋，



在高难度下武勋数量还有加成。战功目标可以在进入关卡之前查看，在游戏进行中也可以随时查阅完成情况。其中黑为进行时，绿为成功，红为失败。

战功目标的作用是显而易见的，很多角色的出现条件都是完成每关的某个战功目标。玩家在无双模式和自由模式中完成过的战功目标会被记录下来，在自由模式中可以查看目前已完成的战功目标。完成全部的战功目标会有成就奖励。

回复道具

本作的回复道具出现规律与过去不同，打死敌兵后最多只会出现体力+50的包子。要想补充体力的话，必须到我方据点去补充，我方据点每隔一段时间就会在中央出现回复道具。

此外在战场上会有坛子出现，本作的坛子中必定会有回复道具，不过数量很少。相对的，战场上的木箱里必定会有马鞍(即过关后得到一匹马)。全战场道具情报可以在后面的地图里查到。

角色等级

本作角色最高50级，等级上升是通过获得武勋来实现的。角色的等级上升之后，除了会提升能力外，还可以获得1点技能点用以学习技能。每个角色都有49个技能有待学习，从1级升到50级正好全部学满。

武勋的获得方法主要是在战场上吃到武勋包，武勋包分为大、中、小、微4种，分别对应200点、100点、50点、10点武勋。除此之外，完成战场目标、百人斩、过关也能获得一定的武勋。不过千人斩后就不会再获得武勋了。

据点



本作中的据点都有一定的驻守人数，把守据点的人全部消灭之后就可以占领该据点。据点驻守人数会显示在画面正上方，在据点中每消灭1个杂兵就算消灭1人，打死1个副长算消灭20人，打死据点兵长可以立刻攻下该据点。不过据点兵长仅会在大型据点的守军人数削减到一定数量后才会出现。

除了普通据点外，游戏中还有射击台这样的据点。该据点多在一些高处，里面的守军全是弓箭手。只要杀够一定数量的弓箭手就算制压。不过射击台里不会出现回复道具。

包围战

在战场上有时会听到锣响，此时敌兵会迅速摆成一个圈，把玩家和敌将包围起来，这就是包围战。包围战和3代的单挑比较类似，不过有时会出现玩家以一敌多的局面。此时玩家要特别小心，因为包围战时敌将的AI和能力都会上升，而且玩家不能靠近边界，不然就会被敌兵戳回来。相对的，在包围战中打败敌将的话，得到的奖励也会增加。

如果不想打包围战的话，可以放无双乱舞脱离，或是观察包围网是否有缺口，从缺口处逃走。最简单的方法就是听到锣声后立马逃之夭夭。

军团相关

战场上的武将、士兵均是以军团为单位行动的，当玩家打倒了军团的首领时，该军团配下的士兵和将领都会撤退。电脑军团间的战斗依然是由兵力和士气来决定的，不过本作取消了过去将士气量化为数字的做法，改为以上升下降的状态来表示，算是一个改进。玩家如果在友军身边消灭敌将，会鼓舞友军战意上升(也就是士气上升)，在学会相关技能后还能增加鼓舞的效果。

电脑军团还会使用独立，这也是本作新增的设定。所谓独立，就是将军团的副将独立成一支单独的部队，等于多了一个军团，当然原军团的实力会下降。不过总的来说还是更有威胁。

敌人行动

从3代开始，敌将在给自己加状态或使用无双乱舞前，身上会发光。本作则略有不同。当敌将身上发黄光时，表明敌将要使用强攻击，此时及时抢攻可以将其打掉；当敌将身上发红光时，表明敌将要使用无双乱舞，此时要用杀阵攻击、强攻击才有可能将其中断。对于刚开始游戏的玩家来说，按一两下强攻击估计就快挂了。

高难度下因为敌将会积极使用返技，玩家不能贸然出手，这样与敌将对阵时玩家往往会采用防御来观其变化。此时就要特别注意敌将使出发光的动作，如果感觉来不及就要及时逃走，使用无敌的杀阵攻击也是一个办法。如果敌将出连攻击，就直接用弹挡就行了。

本作也保留了和以前一样的斗气武将设定。当敌将身上被红光包围时，就表明该武将在本关特别厉害(如虎牢关的吕布)，玩家必须特别小心。

技能

本作的技能采用的是地图式的学习方法。由于到50级肯定能全部学满，因此学习技能也就是个先后的问题。

通常我们锻炼武将都是先走满连舞MAX为主。不过对于特殊技强劲的角色，应该优先提升特殊技的效果，这样可以尽早在合肥新城练级。(具体方法参见后文。)



在特殊技发动状态下消灭敌武将的功勋是200点(通常情况下普通武将为50点，无双武将为100点)，所以我们一开始就要把角色的特殊计相关技能加满。300人加一书的技能获书是最优先考虑的。其次是有斗志技能的，也要优先加，关系到无双发动频率。能力系和连舞系的可以暂缓，牛步、破甲、大喝这种也可以暂缓一下，而神速指挥和战斗指挥能早加也要早点加，关系到点数加算，这样一来，一场下来可以把经验提高到最大化。因为合肥新城战斗完全就是靠无双和特殊技吃饭。

甄姬

武勋包

本作设置了很多让武勋包增质增量的方法，让玩家在练级的时候也不会感到无聊。具体归纳起来有4种：

特殊技 通常杂兵被打死时不会出现武勋包，但如果以特殊技打死杂兵则有几率出现。如果以特殊技打死敌将，则会出现大武勋包。

杀阵攻击 被杀阵攻击击毙的敌将，会留下比正常情况下高一级的武勋包。

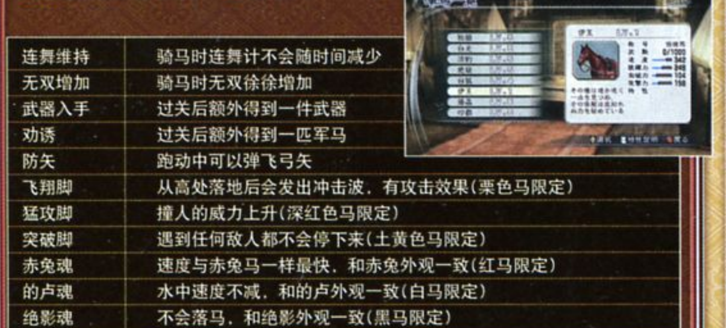


奇袭 利用高低差奇袭，敌人就会陷入混乱之中。此时不但敌人的防御力会下降，而且出现的武勋包的数量和质量都会增加。

包围战 在包围战中击败敌将，会留下大武勋包。

军马

在战场上击碎木箱或是打死部分敌将，就会出现马鞍，吃掉之后过关就能拿到一匹新的军马。如果玩家的坐骑拥有"劝诱"能力，还可以额外获得一匹。这次的军马除了能够提供速度上的优势外，还附带各种技能，具体如下：



连舞维持	骑马时连舞计不会随时间减少
无双增加	骑马时无双徐徐增加
武器入手	过关后额外得到一件武器
劝诱	过关后额外得到一匹军马
防矢	跑动中可以弹飞弓矢
飞翔脚	从高处落地后会发出冲击波，有攻击效果(栗色马限定)
猛攻脚	撞人的威力上升(深红色马限定)
突破脚	遇到任何敌人都不会停下来(土黄色马限定)
赤兔魂	速度与赤兔马一样最快，和赤兔外观一致(红马限定)
的卢魂	水中速度不减，和的卢外观一致(白马限定)
绝影魂	不会落马，和绝影外观一致(黑马限定)

军马的能力提升和习得技能都是在升级后学到的，而升级同样靠武勋。不过军马的武勋与人不一样，除了过关后拿到武勋，骑马时杀敌才会增加武勋。军马最高为5级，并拥有1种属性外加最多4种特性。普通的马在升级后会获得前面5种中任意2种。并且附上炎、冰、雷3种属性中任意一种属性。而后面6种技能则必须是特定马匹修炼才会获得的技能。如何来判断是不是特殊马呢？答案是通过评语来推断。评语分为前后两个部分，每个部分各有4种评语，其含义分别如下所示。その达观した瞳は森罗万象を收め、その体躯は神しい气を放っている便是最强的军马，只有这种马才有可能练出最后6种技能。也就是通常所说的森神马。

その瞳は遥か远く一点を见つめ	一项能力成长很快
その瞳は左右をくまなく见据え	两项能力成长很快
その澄んだ瞳は广く世を见渡し	三项能力成长很快
その达观した瞳は森罗万象を收め	所有能力成长很快
その体躯は幼驹の倾から秀でている	初期能力高，成长率低
その体躯は均整がとれている	初期能力中等，成长率中等
その体躯は底知れぬ力を秘めている	初期能力低，成长率高
その体躯は神しい气を放っている	初期能力高，成长率高

这次的名马只有通过反复刷马才可以获得。而红色赤兔属于最难刷的马种，绝影次之，的卢最容易。且马的获得纯粹依靠运气，和难度关卡并没有任何联系，武将有开运能力的话会好一些。PS3版是根据游戏时间来决定的，X360版目前只能认为是随机的。

另外过关后获得的军马，与玩家在本关内拿到的武器数量有关(含战功目标奖励的武器)。只要设法改变入手的武器数量，用战场中断存档可在一关尝试多次组合。推荐在官渡之战进行尝试。

快速练法

关于武将等级

Lv1～Lv15

没练过的白板武将推荐从EASY难度下的官渡之战・曹操军开始打。夏侯惇传第3章，典韦传第2章，张辽传第1章，曹操传第2章，关羽传第3章都是此关。官渡之战没有斗气武将，而且不需要敲开厚重的城门，直接冲进去杀就可以了，回复罐子也不少，就在本阵附近。惟一需要注意的就是总大将袁绍的齐射特殊计。

Lv15～Lv25

约20级时就可以去刷EASY难度下的合肥新城之战・魏军了。典韦传第6章，张辽传第6章是此关。本关虽然敌人总大将孙权有斗气，身边的虾兵触将有五六名。但杂兵众多，掌旗兵更多。随之带来的则是满地的辅助道具。在这些道具的帮助下，配合无双则可以顺利过关。速度快的话，还能够顺利完成3个任务目的。加上难度为最高的六星，即使在EASY难度下也可以刷出十分满意的武器。

Lv25～Lv50

约30级且角色有了比较好的武器之后，就可以去任何关卡去扫荡了。高效率的屠杀杂兵加上任务的完成，任何关卡在努力之下都可以获得非常理想的回报。推荐以下几个关卡：合肥新城之战(魏军)、五丈原之战(蜀军)、虎牢关之战(吕布军)。

练马心得

一匹拥有4项技能的军马无疑是大家的首选，要想获得这样的神马，必须满足以下两个条件：必须是森神马，全能力超过485。但要注意的是，这两个条件只是获得神马的必要条件，也就是说就算你满足这两个条件，也未必能拿到神马，这就需要玩家去调配。

首先，马的能力成长和学会的技能是可以用反复读档来改变的，但战场上的中断记录无效，要想改变的话必须重新打，其中4项技能会为升至3级、4级、5级时出现，因此一定要做好存档以调整技能。游戏中马匹每关最多可以获得1600点的经验值(600点关卡奖励和1000点马上杀敌奖励)，而升到满级需要5000点经验值，因此玩家不可升得过快，以免错过技能取得的时机。

尽管可以用反复读档来改变能力，但能力成长终究是有一定范围的，因此如果前期成长不够的话，到后期有可能出现再怎么读档也没用的情况。因此建议大家在练森神马时，先从Lv1留一个记录。如果练到最后发现有能力不足的情况，记下来回到Lv1的时候，重点控制该项能力的高速成长，便可避免悲剧发生。X360玩家得有记忆卡才能用到这个办法。



马术技能

武将的技能马术仅在战斗中有效，对马的育成并无任何加成。马术可以临时提升1级马的等级，也就是说Lv5的马在有马术技能的武将手里，可以发挥出Lv6的实力。各项能力增加约为20%左右，且属性发动概率明显增加。另外飞翔脚的发动条件是从高处落下，但有马术的话从平地起跳也可以发动技能，实用性大增。

属性

本作的属性被削减为3种。属性攻击会在强攻击中出现，这次的3种属性都比较好用。马的属性和武器一样也只有3种，仅在马撞人时会发挥作用。

炎	持续燃烧，攻击输出很稳定。效果则是3种属性中最显眼的
冰	瞬间冰冻敌人几秒，受到轻/重攻击都不会破冰，但受到无双攻击直接破冰。
雷	这次是直接气绝，相当好用。特别是运用到大范围技上，满屏幕的气绝敌人实在是要多爽有多爽。



本作获得武器的方式有3种：完成战功目标、在战场上随机获得，以及凭借军马的"武器入手"能力过关后获得。每位角色有3种武器，均是在战场上随机获得的。和过去不同的是武器不再分级别，3种武器分别是力、标准、技3个类型。同一类型的武器，武器攻击力也会有区别。

类型	特点
标准	攻击力正常，连舞等级上升后攻击范围增加。
力	威力大，连舞等级上升后，连攻击具有强攻击的特性。
技	威力低，连舞等级上升后，攻击速度加快。

武器上还会附加一种属性和多种效果，这些都是随机的，下面讲解一下武器的效果。

效果	说明
刚柔法	拼刀时容易胜利
真空波	攻击时会向周围乱放真空波
真乱舞	无需血红即可发动真・无双乱舞
弹矢眼	攻击可以弹回弓箭
背水阵	攻击力大幅上升，防御力大幅下降
连舞心	连舞数比较不容易被中断
一闪	有一定几率秒杀杂兵、对武将大伤害
连舞心	连舞数不容易中断
精灵印	炎、冰、雷属性攻击增强
一气呵成	无双乱舞的消耗量增加，但威力上升

本作的一闪异常强劲，尽管几率有限，但由于属于武器效果，因此任何攻击后都有可能发动，无论是对将还是对兵都非常厉害。在高难度下一闪实乃杀敌的不二法门，可谓武器必备之效果。哪怕只有这个技能也比没有这个技能的武器要好用不少。





本作共有17名角色有无双模式，在表格中以蓝色表示，这17名角色都需要在无双模式中打出来。其他角色没有无双模式，只能在自由模式和挑战模式中使用，这些角色在无双模式和自由模式中都可以打出来，角色不限，难度不限。不过需要击败的武将，必须由玩家亲手击败。

姓名	入手方法
夏侯惇	魏初期可用角色
典韦	魏初期可用角色
司马懿	魏初期可用角色
张辽	魏任意一名角色无双模式通关
曹操	魏任意三名角色无双模式通关
许褚	合肥之战・吴军，完成战功目标1：10分钟内击败曹仁、许褚
夏侯渊	定军山之战・蜀军，完成战功目标1：在黄忠生存的情况下击败夏侯渊
徐晃	樊城之战・连合军，完成战功目标2：过关时徐晃生存
张郃	汉中攻防战・蜀军，完成战功目标2：15分钟内击败张郃、司马懿、曹丕
曹仁	樊城之战・吕布军，完成战功目标2：全据点制压
曹丕	合肥之战・孙坚军，完成战功目标1：5分钟内击败曹丕
甄姬	许都侵攻战・吕布军，完成战功目标1：15分钟内击败甄姬、曹丕、曹仁、许褚
周瑜	吴初期可用角色
陆逊	吴初期可用角色
孙尚香	吴初期可用角色
甘宁	吴任意一名角色无双模式通关
孙坚	吴任意三名角色无双模式通关
太史慈	吴郡平定战・孙策军，完成全部战功目标并击败太史慈
吕蒙	合肥之战・魏军，完成战功目标2：20分钟内击败吕蒙、孙权
黄盖	赤壁之战・连合军，完成战功目标1：黄盖火计成功
周泰	夷陵之战・蜀军，完成战功目标3：20分钟内全武将击破
凌统	石亭之战・魏军，完成战功目标1：10分钟内击破凌统、甘宁，小乔
孙策	下邳之战・孙坚军，完成战功目标1：过关时孙策、孙权、周瑜生存
孙权	赤壁之战・吕布军，完成战功目标1：10分钟内击败曹操、孙权
小乔	石亭之战・吴军，完成战功目标3：过关时我方武将生存7人以上(含小乔)
赵云	蜀初期可用角色
关羽	蜀初期可用角色
张飞	蜀初期可用角色
诸葛亮	蜀任意一名角色无双模式通关
刘备	蜀任意三名角色无双模式通关
马超	汉中攻防战・魏军，完成战功目标2：15分钟内击败赵云、张飞、马超
黄忠	定军山之战・魏军，完成战功目标1：在夏侯渊生存的情况下击败黄忠
魏延	五丈原之战・蜀军，完成战功目标2：过关时魏延生存
关平	樊城之战・蜀军，完成战功目标2：过关时关平生存
庞统	成都制压战・蜀军，完成战功目标3：过关时庞统生存
月英	五丈原之战・魏军，完成战功目标1：10分钟内击败关平和月英
貂蝉	魏蜀吴各一人无双模式通关
吕布	曹操、刘备、孙坚、貂蝉的无双模式通关
董卓	虎牢关之战・吕布军，完成战功目标1：15分钟内击败刘备、孙权、董卓、张角和袁绍
袁绍	官渡之战・曹军，完成全部战功目标并成功奇袭乌巢
张角	黄巾之乱・讨伐军，完成全部战功目标

全技能一览

基本能力类

技能	效果
体力+	体力最大值+5
体力++	体力最大值+20
无双+	无双最大值+5
无双++	无双最大值+20
攻击力+	攻击力+5
攻击力++	攻击力+20
防御力+	防御力+5
防御力++	防御力+20
全能力+	体力、无双、攻击力、防御力+5

能力强化类

技能	效果
奋起	红血时倒地起身，30秒内攻击力2倍
威吓	奇袭成功率上升，有效时间延长
斗志	无双增加量上升
阵鼓	活跃时我方军团战意更容易上升，效果时间更长
不屈	红血时倒地起身，30秒内防御力2倍
调教	一定时间内能将虎、狼等猛兽收为同伴
耐火	敌火属性攻击无效化
俊足	移动速度上升
耐冰	敌冰属性攻击无效化
马术	完全引发马的能力
耐雷	敌雷属性攻击无效化
开运	更容易取得好的武器和军马
耐矢	被弓箭造成的伤害减半
开书	开战后便持有1本传书
速泳	游泳速度上升
获书	每击破300人就能取得1本传书
健脚	行走一定时间后速度上升
传书袋	最多持有2本传书，同时传书出现率上升
脱兔	红血时倒地起身，30秒内移动速度上升
传书大袋	最多持有3本传书，同时传书出现率大幅上升
强壮	回复道具效果上升
连舞3	连舞计上限达到3级
增进	辅助道具持续时间增加
连舞∞	连舞计上限达到∞

特殊技・齐射类

技能	效果
火矢	齐射变为火矢，命中后有炎属性效果
大矢	齐射时的弓矢变得有如弩炮
冰矢	齐射变为冰矢，命中后有冰属性效果
神矢	齐射时的弓矢落地有爆炸效果
广射	齐射的效果范围变广
雷矢	齐射变为雷矢，命中后有雷属性效果
速射	齐射的射击间隔变短

特殊技・共通类

技能	效果
延长	特殊技持续时间增加
牛步	特殊技发动时周围出现令敌人移动速度下降的斗气
延长・极	特殊技持续时间大幅增加
牛步・极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人移动速度下降的斗气
破甲	特殊技发动时周围出现令敌人防御力下降的斗气
大喝	特殊技发动时周围出现令敌人昏迷的斗气
破甲・极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人防御力下降的斗气
战术指挥	特殊技发动时我军战意上升，同时我军击破数计入玩家账上

特殊技・神速类

技能	效果
猛进	神速中碰到敌兵时会造成大的伤害
分身	神速中产生分身，可以进行多重攻击
猛进・极	神速中碰到敌兵时会产生即死效果
分身・极	神速中产生更多的分身，可以进行多重攻击
神速指挥	神速中我军也会猛冲，同时我军击破数计入玩家账上

特殊技・强袭类

技能	效果
觉醒	强袭的攻击力上升，攻击不容易被中断
觉醒・极	强袭的攻击力大幅上升，攻击不容易被中断
破坏	强袭对物体造成的伤害增加
粉碎	强袭对物体造成的伤害大幅增加
灭杀	强袭对敌兵造成的伤害大幅增加

特殊技・火计类

技能	效果
业火	火计的威力增加
延烧	火计的范围变广
业火・极	火计的威力大幅增加
延火・极	火计的范围大幅变广

特殊技・落石类

技能	效果
巨岩	落石的威力增加
转岩	岩石的范围变广
巨岩・极	落石的威力大幅增加
转岩・极	岩石的范围大幅变广

全19个战场地图彻底解析



以下就为大家列出所有战场的详细资料，按照上面的标识，要在每场战斗中获得最大的效率应该易如反掌咯。

- 肉骨，HP+200
- 华佗膏，HP、无双槽全满
- 马鞍，过关后获得马匹
- 山崖

拥有高低差的地形，从红线两侧地面的颜色可以分辨出地形的具体情况，颜色越浅的一侧为高地形，反之则为低地形。

- 可以在上方移动的城墙
- 阶梯/梯子
- 门
- 桥
- 可以攻击的吊桥
- 障碍物
- 河流
- 浅滩
- 可以从水中上陆的地点
- 通道
- 橹
- 城墙橹

攀爬到其顶部可以跳跃到城墙外，并且在战斗中无法破坏。

- 城墙

曹丕

曹操







曹仁

下邳之战

下邳城西诘所
下邳城北诘所
下邳城西门
下邳城北门
下邳北射击台
下邳城南兵舍
下邳城南诘所
下邳城南砦
下邳南射击台
下邳城南门

典韦

关平

董卓

甘宁

吴郡平定战

新帝城
吴郡北阵地
吴郡北东关
牛渚城
牛渚城东砦
吴郡南砦
吴郡南射击台
秣陵城
孙策军本阵

黄盖

司马懿

袁术讨伐战

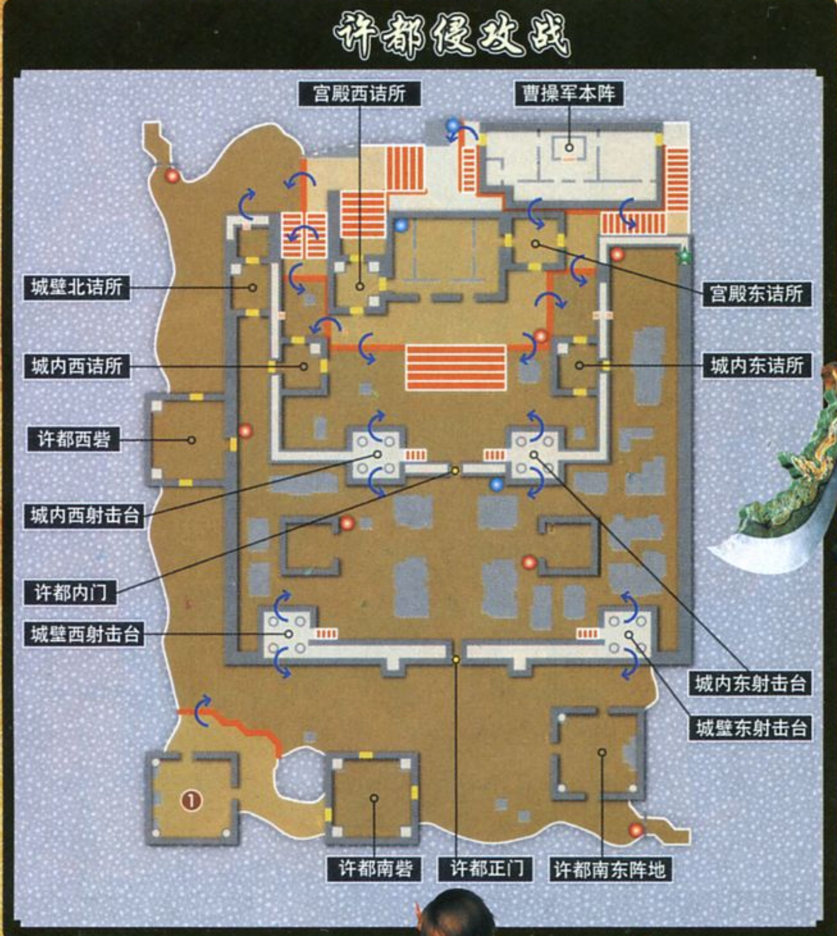
袁术军本阵
刘备军本阵
吴郡北东关
牛渚城
牛渚城东砦
吴郡南砦
吴郡南射击台
秣陵城
吴郡南东阵地

官渡之战

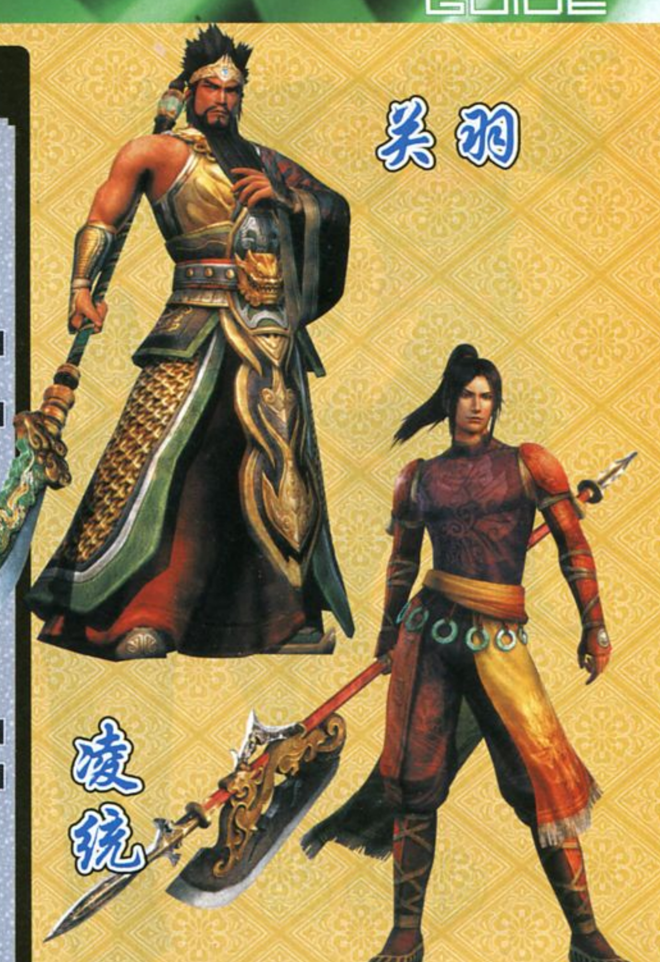
乌巢
延津射击台
乌巢东阵地
白马
白马射击台
延津
官渡城射击台
官渡城西诘所
官渡城西关
官渡城西门
官渡城
官渡城东门
官渡城东砦

黄忠

刘备



许都侵攻战
宫殿西诘所
曹操军本阵
城壁北诘所
宫殿东诘所
城内西诘所
城内东诘所
许都西砦
城内西射击台
许都内门
城壁西射击台
城内东射击台
城壁东射击台
许都南砦
许都正门
许都南东阵地



关羽
凌统



陆逊
马超



长坂之战
北诘所
北砦
北东射击台
西诘所
东诘所
南壹之诘所
南贰之诘所
中央阵地
南砦



孙策
孙尚香
赤壁之战
西楼船
曹操军本阵
中央楼船
赤壁北砦
赤壁北诘所
赤壁西射击台
赤壁南砦
江南船
联合军本阵
赤壁东砦
成都制压战
成都城
成都南东砦
沛江西诘所
沛江北射击台
沛江丘射击台
沛江东射击台
叁之关
贰之关
沛江东诘所
雒城北射击台
沛江南射击台
雒城西射击台
雒城
雒城东射击台
壹之关
绵竹砦
雒城南射击台
沛城西诘所
沛城北诘所
沛城
吕蒙
夏侯渊
TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOX


荆州之战
江陵城
武陵城
江陵城诘所
长沙城
零陵诘所
零陵城
武陵南砦
零陵城诘所
长沙南诘所
魏延
夏侯惇
徐晃
月英
合肥之战
合肥西城
巢湖北西砦
合肥西射击台
巢湖北东砦
合肥东射击台
合肥东城
合肥西射击台
合肥西城关
巢湖南砦
巢湖西砦
巢湖东砦
卷首特稿
特别企划
极限研究
至尊年鉴
软组织


定军山之战
插旗山
天荡山西诘所
插旗山东阵地
天荡山南诘所
天荡山
定军山西诘所
定军山西关
定军山北诘所
定军山
定军山东诘所
天荡山南关
吕布
太史慈
张郃
孙坚
樊城之战
樊城西诘所
樊城西门
樊城北兵舍
樊城南兵舍
樊城南东诘所
樊城南门
樊城南西诘所
樊城射击台
TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOX



夷陵之战
夷陵西砦
蜀军本阵
夷陵北诘所
夷陵北东砦
夷陵北东诘所
夷陵东诘所
夷陵南西诘所
吴军本阵
夷陵南贰诘所
夷陵南壹诘所
夷陵东射击台
夷陵南东诘所
许褚
庞统
张飞
张辽
汉中攻防战
西射击台
汉中城
北东砦
北东砦诘所
西砦
中央砦
东射击台


石亭之战
石亭北诘所
皖城北关
皖城东射击台
石亭东射击台
石亭南诘所
皖城西射击台
皖城南关
皖城
皖城东关
张角
赵云
合肥新城之战
城内北西兵舍
城内北射击台
合肥新城西门
城内南西兵舍
城内西兵舍
魏军本阵
城内北东兵舍
城内东兵舍
吴军本阵
合肥射击台
城内南射击台
城内南东兵舍
城门前诘所
合肥南西诘所
合肥新城正门
合肥砦
合肥新城东门
合肥南东诘所
袁绍
甄姫
TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOY


貂蝉
诸葛亮
周瑜
周泰
五丈原之战
渭水西射击台
渭水西阵地
渭水西砦
渭水北射击台
魏军本阵
渭水东砦
五丈原西砦
台地西射击台
台地东射击台
渭水东阵地
西砦射击台
台地西砦
台地东砦
台地东射击台
南东射击台
蜀军本阵
五丈原南西砦
五丈原南砦
五丈原南东砦
黄巾之乱
西砦
北西关
黄巾党本阵
北东叁之关
北东贰之关
北东一之关
东砦
南东砦
南西砦
中央阵地
讨伐军本阵
南东关

刺客信条	Ubisoft	动作
X360 Assassin's Creed		欧版
2007年11月13日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

1999年的高考作文命题就是：假如记忆能够移植。这样一个带有浓厚科幻味道的命题，我想对于游戏玩家来说已不算什么新鲜事儿了。育碧年度大作《刺客信条》这次同样利用了"记忆"、"基因遗传"等关键词作引子，为我们演绎了一出以1191年，第三次十字军东征为时代背景下的刺客活剧。当你化身为冷酷的阿萨辛刺客策马扬鞭来到悬崖边，一座巨大的中世纪圣城就这样活生生的呈现在你面前时，这种君临天下的感觉会让你立刻投入到游戏的怀抱中去，现在你已经成为了一只翱翔于城市上空的雄鹰……

文 ACE飞行员 美编 NINA



刺客信条

祖先的记忆



德斯蒙德·迈尔斯



露西·斯蒂尔曼

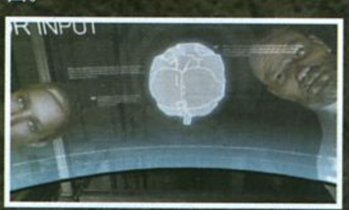
沃伦·维迪克

面对一群无脸女的萦绕和屏幕上飘出的DNA序列片段，请不要以为这是游戏盘又出了该死的质量问题，玩家现在看到的是主角德斯蒙德·迈尔斯(Desmond Miles)的记忆碎片，由于他身心的抗拒，导致记忆同步感应出现排斥反应。“我无法将对他的记忆地址定位，他的记忆中有太多破损了，我们快丢掉他了……”玩家听到的这位女性就是研究员露西·斯蒂尔曼(Lucy Stillman)小姐。“别急，你再试一试。”沃伦·维迪克(Warren Vidic)博士还不想罢手，但在斯蒂尔曼小姐的劝阻下，维迪克博士算是停止了当前的实验，把我们的主角迈尔斯从过去的记忆中拉了回来。做过噩梦的人一定都了解这种感觉。

还没有从Animus(记忆成像器)完全坐起来的迈尔斯面对这两个禽兽就是一阵痛骂：“救我，你们这是绑架，还把我架在这个东西上。”情绪激动的迈尔斯想必受到了痛苦的精神折磨，这简直就是拿他性命开玩笑。“我就是一个酒吧调酒的，你们到底在我脑袋里面找啥啊？”原来迈尔斯脑袋里面有维迪克博士想要的东西。“这台Animus能够帮助我们找到存在于你记忆片段中的我们想要的情报，你最好是合作。如果不听话，那我们只有来硬的了，昏迷状态的你一样可以帮助我们。”维迪克这个老家伙态度突然强硬起来，他这一番话越来越招人痛恨了。由于对方过于强势，迈尔斯只有再次乖乖地躺到Animus上受罪。



这期间，通过维迪克博士的理论教育，玩家可以大概明白这一切的起因。



为什么鸟儿们会飞翔？为什么动物们会长途迁徙？为什么大马哈鱼能够逆流而上去繁殖？这一切都是遗传的作用。维迪克博士得意地介绍说，他已经在人类记忆和基因遗传的研究领域奋战了三十余年，他是从事人类记忆研究的顶级专家。现在有一段非常重要的情报存在于迈尔斯的大脑中，确切的说是存在于公元1191阿萨辛刺客埃泰尔(Altair)的记忆中。维迪克博士最新研究成果发现，通过遗传基因人类居然能保留老祖宗的部分记忆。现在这台Animus拥有记忆同步感应成像功能。为了从1191年发生在阿萨辛刺客埃泰尔那里获得一段重要情报，作为埃泰尔后人的调酒员迈尔斯就被抓来干这个事儿。屏幕左上角的“Synchronization Bar”指的就是同步感应值(即游戏的体力数值)。由于迈尔斯意志力过于坚强，造成了排斥反应，这导致游戏初期玩家的同步感应值很低。需要强调的是，玩家看到的一些同步感应值并没有开启，有些记忆是玩家必须去开启的，而有些则是作为游戏支线任务存在的，所以是否去把它们开启完全由玩家自己决定。由于现在发生的一切都是依靠迈尔斯回忆出来的，所以玩家根本就不用担心失败，最多让迈尔斯再回忆一次就可以了，这也合理的解释了游戏的任务为什么可以一次次重复进行。

好了，人要认命，现在就让我们躺在这该死的Animus上投身到祖先埃泰尔刺客生涯中去吧。

手柄配置

十字键	武器
↑	腕刃
↓	拳头
←	匕首
→	长剑

按键	功能
X	拳击/刺杀
Y	鹰眼观察
A	信徒祈祷
B	推开人群
LT	锁定目标/调查/对话
RT	奔跑/攀爬动作键

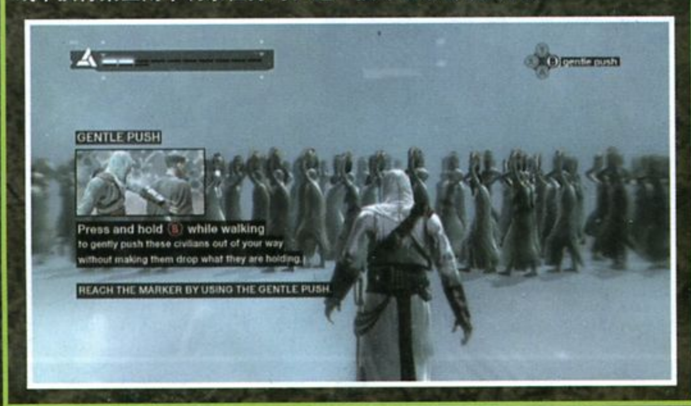
基本训练

当埃泰尔再次躺在Animus上后，玩家将学习到游戏中的重要操作。在阿拉伯语中，埃泰尔(Altair)是“飞翔者”的意思，充分理解和运用这些操作后，你才能成为一名真正的刺客。《刺客信条》的操作要求比较宽松，指令输入也比较模糊，所以玩家只要完成以下训练流程均可以一次性掌握。



要领1 轻推

按住B键后，当埃泰尔穿越人群时会做出轻推人群的动作。这样可以动静很小，不至于让老百姓手中的东西掉落而引起不必要的骚动。在游戏中执行某些闹市刺杀任务时，这一技巧经常会被用到。



要领2 摔投

按住RT键，埃泰尔将进入行动状态，放开RT键则又回到普通状态。面对敌人RT+B为抓住敌人，LS则控制摔投敌人的方向。在本次训练中，前方会出现亮点，将无脸士兵摔投到亮点处即可。

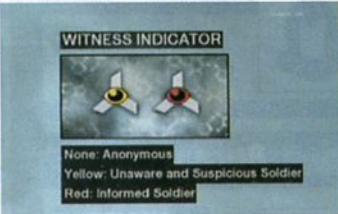


要领3 奔跑

RT+LS是普通慢跑；按住RT+A后埃泰尔放低身体做起跑动作，再配合方向键LS就是快速奔跑，被称为"Sprint"。在游戏中玩家需要频繁的利用快速奔跑来摆脱敌人的追捕。

要领4 警戒状态

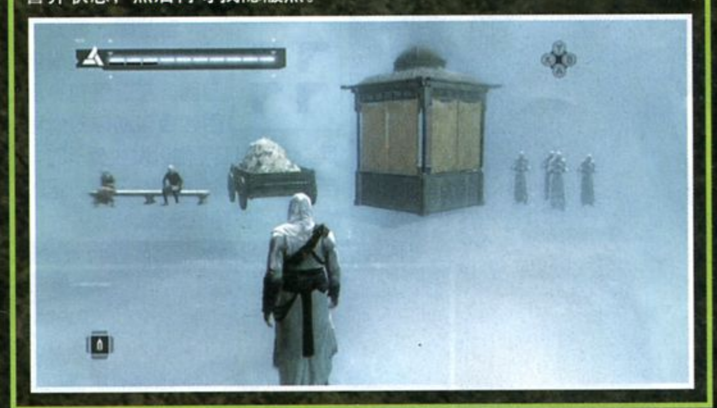
如图所示，游戏中将埃泰尔的状态分成了红、黄、蓝、绿、白这五种，它们分别代表身分暴露；引发骚动但没有被守卫看见；躲藏中；躲藏状态以及完全隐蔽。当图标变成眼睛标志后说明有人已经注视着你了，黄色信号则表示你的举动已经被人怀疑，所以这时动作不要太大。红色表示被你已经被人严重关注中，稍微有点奇怪的举动都很可能身分暴露。追求完美暗杀和刺客信条的玩家需要密切留意屏幕上的提示。





要领5 销声匿迹

调出腕刃，接近无脸士兵杀之。接下来会有人过来查看，故意引起士兵的注意，当身分暴露后赶紧爬梯上去，躲避进入楼顶的棚子中等待状态变成安全的白色再出来，这就是游戏中的一种销声匿迹的方式。《刺客信条》中提供了四种当埃泰尔身分暴露后进入白色安全状态的方法，他们包括席地而坐、扑进草堆、楼顶屋棚和群聚潜行。最常用的方式就是前三种，玩家可以随机应变。注意，在游戏中处于红色状态时是无法进行隐藏行动的，这时需要依靠快速奔跑和攀爬等技巧摆脱追兵直到黄色警界状态，然后再寻找隐蔽点。



要领6 祈祷与鹰眼观察



按住A键扮僧侣祈祷（装可爱），做"祈祷状"的动作是非常有用的，特别是当你被持刀的卫兵注视时进入祈祷状态后不会再提升敌人的警戒等级，充分追求刺客感觉的玩家一定要经常祈祷扮乖巧哦。当同步感应值全满时可以按Y键进行"鹰眼观察"，一定时间内屏幕上的人群会被打上色彩的标签。白色表示有价值的人，从他们那里可以得到（偷到）武器或一些情报；黄色表示需要刺杀的对象；红色表示卫兵；蓝色表示你的盟友，他们会在必要的时候帮助你逃生。

要领7 提升同步感应值

起初，玩家的同步感应值（体力）只有4格。如果想快速提升同步感应值就需要不断完成游戏中的各种主线、指定支线任务和自由任务。随着完成度的提升，同步感应值也会加起来。杀死无辜平民将扣除一点同步感应值，站立不动一段时间同步值将徐徐回复。游戏最多可将埃泰尔的同步感应值提升到20格。

图标注解

游戏中按下Back键再按Y键调出被称为“Map Legend”的一堆图标，乍看之下会感到很复杂，其实经常接触的图标并不多。以下注解帮助玩家对这些图标的理解。

Altair



表明主角当前的位置。

Bureau



刺客联络点，再此接受主线刺杀任务。只有在完成一定数量的指定支线任务后才能在刺客联络点获得羽毛，这就表现主线刺杀任务可以执行了。



Marker



标记点，按A键在地图任意位置做出标记，以后游戏画面会显示该点与主角的距离并显示标记地点的大致方位，非常实用。

View Point



观察点，以老鹰图标表示。攀登每座城市中的观察点后按下Y键就能对一定范围的区域进行视野扫描，这样就能找到支线任务。攀登过的观察点再不会有老鹰图标，玩家不必担心需要重复攀爬。攀登观察点也是最容易的一项提升“体力值”的方法。

Save Citizen



救平民，解救被官兵侵害的平民百姓可获得他们一定帮助，达到一定数量可提升体力值。请玩家多多行善。

vigilantes



自卫团，解救平民后该图标将变成自卫团，在这里有一群百姓会帮助你对付官兵。当在自卫团附近发生战斗时，自卫团的平民会拖拽住卫兵，这时埃泰尔可以轻松杀敌。



Scholars



信徒团，走到游走于城市中的信徒团附近按下A键可混入他们中间，这将会非常安全，游戏的隐藏方式之一。

Hide Spot



隐藏点，游戏的隐藏方式之一。

Target



刺杀目标，用“鹰眼观察”该目标将以红色表示。

interrogation

审问，用拳头教训审问对象以获得相关情报。游戏支线任务之一。

Eavesdrop



窃听，到达指定地点坐下窃听指定目标对话。RT键成功锁定目标后，按Y键进行窃听。游戏支线任务之一。

Pickpocket



扒窃，按住RT键锁定扒窃对象，尽量从右侧接近目标后按住B键。游戏支线任务之一。

Informer



接头人，他是阿萨辛教会派来支援埃泰尔的蒙面人，身穿一身白色外套。从街头人那里可以接受一系列任务。游戏支线任务之一。

Informer's Flag



接头旗，按照接头人要求收集场景中的旗帜，游戏支线任务之一。

Informer's Target



指定刺杀，按照接头人要求刺杀目标，游戏支线任务之一。



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织



Other Objective
其他支线任务

Masyaf
马西亚富，阿萨辛大本营



Kingdom
王城出入口



Jerusalem
耶路撒冷

Arsuf
阿尔苏夫，游戏后期的战场。

Acre
阿克里



Damascus
大马士革



Al Mualim
阿木阿利姆，黑衣长老



记忆碎片 1

所罗门神庙

昏暗的坑道内，一个老头正在修理着神庙的脚手架。黑暗中突然冲出一个人如闪电一般将他瞬间按倒在地，一把利刃穿过了他的脖子，杀死他的人正是阿萨辛教派的顶级刺客埃泰尔。“简直是完美的一刀啊，幸运女神总是如此眷顾你。”跟班卡达对埃泰尔的杀人技术钦佩不已。“这不是运气，而是货真价实的功夫，乖乖学着点，或许有一天你也能掌握。”埃泰尔冷冷地回答道。然而卡达的亲哥哥马里克却对埃泰尔的行径嗤之以鼻：“长老平时是怎么教导我们的？滥杀无辜有悖于我们阿萨辛的信条。”“为了完成任务，可以不择手段，我有我的方式。”埃泰尔完全不把这个低等级刺客的放在眼里。在埃泰尔眼中，完成任务，取人性命是刺客的天职，无论是罪大恶极之人还是无辜者，其实他们之间没有区别。从埃泰尔的一番话中我们终于认识到了，他其实就是个高傲自负的冷血动物。





“算了……别再做一些让我们教派蒙羞的事情。”不愿与埃泰尔争辩的马里克前去探路了，卡达看到气氛如此紧张所以他找个别的话题，赶紧询问埃泰尔来此地的目的。虽然埃泰尔自己也不完全清楚此次长老要的东西具体有什么用处，不过既然长老派了埃泰尔出马而且还带上了两个部下前往想必一定是非常重要。一行人继续前进来到坑道尽头，他们居然看了圣经中传说的宝物。“这难道就是圣经中的约柜？上面亮闪闪的宝物就是此次我们行动的目标了。”马里克看着眼前的宝物，提醒着埃泰尔。原来这里就是所罗门的神庙，神庙内供奉着的是传说中的圣物。

正当埃泰尔一行三人观察地形准备下手时，十字军首领罗伯特·德·赛布尔以及几位随从出现在他们眼前。此人可是阿萨辛的头等大敌，他正召集军队准备进攻阿萨辛的总部马西亚富。埃泰尔决定就在此地取了罗伯特·德·赛布人头，此次行动岂不是一举两得了。

“我们这次任务就是取得宝物，在没有必要的情况下不要和敌人交战，这是长老一再交代的。”马里克提醒着埃泰尔。

“你指的是用最胆小的方式？”埃泰尔回答道。

无论马里克如何劝阻，埃泰尔还是一意孤行的跳了下去。

“哦！原来是阿萨辛的小跳蚤们，你们跑到这儿来想干什么？”罗伯特面对埃泰尔等人的到来没有感到丝毫的意外。

“你的鲜血……”埃泰尔一边回应一边箭步向前冲到了罗伯特面前，此刻埃泰尔手里的腕刃也犹如离铉的箭朝着罗伯特的要害刺去。没想到罗伯特·德·赛布尔如启动了神奇遥控器一般，轻轻松松就挡住了阿泰尔要他性命的一刀。

“留你一条狗命是让你回去告诉你的头，圣地不属于你们，赶紧给我滚远点。”人高马大的罗伯特顺势将埃泰尔手臂向后一拧，然后一脚把他踹到了坑道的一头。坍塌的石料将埃泰尔和随行同伴完全隔离开来，从另一边传来的是两位同伴的砍杀声……埃泰尔好久没有尝到失败的滋味了，他一个人狼狈的逃回了马西亚富（今叙利亚北部地区），更可耻的是自己的两位同伴也因为他的愚蠢而凶多吉少。

回到马西亚富后就前往地图上方的阿萨辛总部。这里是一个位于山顶的城堡，在城堡门口，埃泰尔遇到了另外一个同伴阿巴斯。

“难道你想独占胜利的果实？尽管是这样，我还是恭喜你啦！”阿巴斯见只有埃泰尔一个人回来，赶紧找机会挖苦一下他。因为在阿萨辛中，埃泰尔由于孤僻而且自视







清高，他的人缘并不好。

“做你的事情去。”埃泰尔无心与阿巴斯多说，他现在已经是心乱如麻。

“长老正在大殿等你呢，我等不及看你把长老的靴子给舔得发亮了哦！”面对埃泰尔的回避态度，阿巴斯又多了几句嘴。

“你的喉咙是不是想尝尝利剑的味道？”埃泰尔面对嬉皮笑脸的阿巴斯有点忍不住了。事不宜迟，埃泰尔并没有和阿巴斯再多言语，来到城堡大殿，他见到了黑衣长老阿木阿利姆。长老满怀信任的向埃泰尔询问这次行动的战况。“这次行动和原先的设想的有些出入，他并不是一个人，身旁还有一些守卫。”埃泰尔努力寻找着苍白的借口。

“以不变应万变是我们阿萨辛一贯奉行的准则。”长老并没有开始怀疑埃泰尔。

“仅仅依靠随机应变有时是不够的。”埃泰尔憋出这么一句。

“你指的是？”长老顿时抬高了语气。

在无可辩驳的事实面前埃泰尔终于承认了自己的失败，这次他空手而归，两位同伴现在也下落不明。“你是我最优秀的刺客，所以我才把这么重要的任务交给你，而现在你带回来的只有借口和歉意。”长老根本就不想听埃泰尔的任何解释。

“至少我还活着……”满身血迹的马里克的突然出现简直将埃泰尔打入了十八层地狱。他不但活着回来了，还带回了长老所要的圣物。

“罗伯特把我摔到了矿道的另一边导致了坍塌，我实在无法回去，我已经尽力了。”埃泰尔犹如羔羊一般低声辩解着。

“就是你，就是你的的刚愎自用差点要了我的性命……而我的弟弟……”马里克的弟弟不幸死在了逃亡的路上。这时卫兵来报，罗伯特·德·赛布尔带领大批人马已经杀到马西亚富，情况紧急之下，长老只有指挥部下下山应敌。下山途中干掉那些前来的十字军士兵，由于对方兵强马壮，阿萨辛教徒们只能龟缩回城堡。幸好城堡设置了防御陷阱，根据同伴指引来到高台边，玩家将第一次尝试游戏最具魅力的动作“Leap of Faith”(信念之跳)。面对墙壁RT+A，在左摇杆LS的配合下可进行各种高难度的攀爬动作。最后爬上城墙，砍破前方木板。罗伯特的部队被滚下的巨大木条击退。



信念之跳



以后，玩家来到场景中有鸽子停留(残留有鸽子粪便处)或观察点这两处特殊地点，按下RT+A配合方向控制就能表演“信念之跳”。此特技不但能够从高处安全下落，而且多数情况下是一种极佳的隐蔽方式，直接躲进草堆岂不快哉？



“这次他们损兵折将，元气大伤，估计一段时间内罗伯特他们都无力攻打我们了，你干得很好，埃泰尔。”长老一番肯定的话稍微让埃泰尔松了一口气，这么快就能找到将功赎罪的机会也算是老天爷对埃泰尔的眷顾吧。

“你知道为什么这次你可以成功吗？”长老接着又问了一句。

“那是因为你听从了我的指示……如果在所罗门神殿中的行动你也这样听从我的指示，今天的战斗就完全可以避免。”长老一边责问着埃泰尔一边走到了他的面前，面对长老的高压态势，埃泰尔只能把头扭过去。接下来，长老列举了埃泰尔在上次行动中的三大违背刺客信条的罪状。其一、滥杀无辜，将一位毫不相干的平民杀死在坑道中。其二、刺客就是要隐匿于众生之中，这是上苍赋予刺客的力量，而埃泰尔却要与敌人进行面对面的单挑，这种行为简直就是愚蠢。其三、埃泰尔的行动严重危及了同门师兄的生命，这也是埃泰尔犯下的最大错误。

“马西亚富会有多少老老少少会因为今天的这场战争而失去生命？他们之所以会有今天的不幸，这笔帐同样要算到你的头上，埃泰尔。”埃泰尔并没有因为击败敌人的进攻而受到宽恕，因为这一切都是由于他的失败才把敌人招惹进来的。最后长老用惩戒之刀向埃泰尔捅了过去。

“他在机器上的时间太长了，至少让他起来走动走动……”心善的斯蒂尔曼小姐实在不忍心再看到迈尔斯再在机器上吃苦。于是她终止了本次实验。由于斯蒂尔曼小姐是最熟悉这台记忆同步仪器的人，得罪了她对实验也没有什么好处，所以维迪克博士面对斯蒂尔曼小姐擅自终止实验的行为也没有什么脾气。走到斯蒂尔曼小姐面前按下任意键可以同她对话。在对话中我们了解到了一些关于迈尔斯的个人情况。原来迈尔斯并非是第一个参加这次“刺客”实验的人，他是第17号实验者。迈尔斯童年时光并不幸福，他的父亲性格怪异导致迈尔斯的生活圈也非常狭窄。在迈尔斯16岁那年，他离家出走，从此就再也没有和自己的父母见面。当斯蒂尔曼小姐询问迈尔斯是否想念自己父母时，迈尔斯回答：“一点都不。”

听了迈尔斯不幸的童年，斯蒂尔曼小姐表示了深切的同情，并且要他回房间先休息一下。

当偷听完斯蒂尔曼与博士的对话后，迈尔斯回到自己房间睡觉。第二天早上听完博士的一阵嘀咕后再来到仪器面前开始新一轮的记忆探索。



流程攻略

行进思路 或许玩家一开始游戏时会比较茫然，不清楚自己到底要干啥，其实《刺客信条》的游戏进行思路异常简单。以下流程图的形式为各位扼要概括一下。

A 前往指定地点

B 攀登观察点(View Piont)开拓地图并找到指定支线任务

C 完成一定数量的指定支线任务，触发主线任务

D 前往刺客联络点(Bureau)接受主线任务

E 完成主线任务的刺杀行动

F 回到刺客联络点复命

说明 游戏中共有包括大马士革、耶路撒冷和阿克里在内的三座城市。今后玩家的所有任务将全部在这三座城市进行。本作包括两种任务(Objective)，一种是指定任务一种是自由任务。游戏采取完成指定支线任务才能接受主线任务发展剧情的方式进行。根据城区的不同，玩家需要完成的城区内指定支线任务数量也不一样。寻找指定支线任务的方法就是攀登地图上"老鹰"图标标记着的"View Point"按Y键观察后，指定支线任务会显示在地图上，就这么简单。每个城区包含的指定支线任务数量比较多，去任意选择完成2到3个支线任务，即可出现要求埃泰尔去"Bureau"接受主线任务的显著提示。《刺客信条》最让人容易疲劳的地方就在于整个游戏所设置的支线任务虽然数量众多，但指定任务类型却仅有扒窃、收集旗帜、窃听、暗杀、审问这5种，这样导致游戏的重复性非常高，到游戏中期的感觉更是千篇一律。如果玩家追求高完成度的话也可去完成剩下的所有支线任务，这样有助于提升同步感应值(体力)，每完成15个支线任务(包括指定支线任务和自由任务，如拯救平民收集王国旗帜等)。明白了游戏的"行进思路"，剩下考验的就是玩家的游戏技巧了。本次流程攻略旨在引导玩家顺利完成游戏。



记忆碎片2

马西亚富的叛徒

"我居然活了过来，我分明看到你一刀捅了进来"。一阵白光过后，埃泰尔苏醒过来。

"这是你所能看到的一部分，也是我特意安排的，最终你都会起死回生的。"老谋深算的长老自然不会轻易就要了手下第一高手的性命。

"单凭你在所罗门神庙犯下的大错，我确实可以要了你的性命。对于马里克的弟弟来说，一命偿一命也算是公平。不过这样一来不但浪费了我的时间，也浪费了你的天赋。现在我有许多事情需要你去做。"长老给出了自己不杀埃泰尔的充分理由。

现在埃泰尔要从最底层做起，以自己的实际行动再次取得阿萨辛同仁们的尊重。现在玩家将正式开始刺客生涯，首先要完成的就是找到组织内部的叛徒。这时地图上会出现一个"窃听"标记，前往该处去完成这个"窃听"支线任务吧。所谓"窃听"就是达到制定地点后，附近必定有一处可以坐下的地方，当埃泰尔坐下后用RT锁定目标后，出现按下Y键的特别提示就表明窃听对象完全正确。完成这个任务后，接下会显示出一个"扒窃"支线任务。这是玩家需要





完成的第一个"扒窃"，游戏一开始并没有交代清楚需要扒窃的目标。其实该目标就是地图标记地点处正在路边谈话的一男一女。当在不惊动目标的情况下用RT锁定那个戴头巾的男子后会触发剧情。接下来就是偷他身后挂包的东西。注意当锁定对象靠近后，尽量从右侧行动，靠近目标后按住B 键就可完成扒窃。只要掌握了方法其实很简单。今后，埃泰尔完全要靠扒窃来获得飞刀。下一个支线任务就去以拳头为图标的地点用你拳头去审问这位演讲者。等演讲结束后跟着这个人来到僻静处，然后用拳头(X键)喂饱他，直到他说出谁是组织的背叛者。被一阵痛扁之后，穆萨承认自己就是出卖组织的人。完成这三个支线任务后剧情会切换到黑衣长老那里。长老毫不留情地处决掉穆萨后把长剑交还给了埃泰尔，这次埃泰尔通过行动再次证明了自己无法替代的价值。

"那群指使穆萨的人怎么对付呢？"拿过长剑的埃泰尔向长老问道。

"那些被穆萨蛊惑的人，如果能够拯救，我们可以放过他们。但是他们其中有些人的灵魂已经和穆萨一样完全的扭曲了，无药可救之人就不惜杀之。"说完长老拿出了一卷白纸。

"这份名单上的人必须死。他们扭曲的心智就是导致十字军与其他势力连年征战的罪魁祸首。战争导致我们的圣地永无安宁，永远得不到净化。找出他们，消灭他们，通过这一过程，埃泰尔，你将找到和平的种子并且从中获得自我的救赎。"长老的一番话仿佛为埃泰尔指明了一条康庄大道。现在长老给埃泰尔下达一个刺杀9人的长期任务。其实《刺客信条》的真正面目从此刻才刚刚开始。

出门后，刺客学校的教官还是恭敬地要求埃泰尔去教他的傻学生剑法。谁都知道这是游戏的教学部分。拔出长剑后，X键为挥剑，长按X键为大力挥剑，虽然动作慢点但威力较大，可崩坏敌人防御。训练完毕，下山后在要塞口取得马匹后赶往地图上的"Kingdom"图标处。

理查德王领土	Kingdom
View Point	12个
旗帜	100面

来到Kingdom领域，首次尝试攀登"View Point"，攀登到高塔顶层边缘处按下Y键后出现360度旋转特写画面，行动完毕将打开地图上围绕着"View Point"的一部分区域，并显示出该区域存在的支线任务和各种隐藏点。整个"理查德王领土"共有12个View Point，虽然玩家不必每处都去攀爬，不过为了提升体力值，这些繁琐的事情还是很值得去做的。逛一圈后，地图上已经显示出大马士革(Damascus)的方位，把Kingdom地域的观察点攀登一番后，赶紧骑马去大马士革玩玩吧。





马西亚富全图



在攀爬“View Point”时，玩家不能一味的向上，许多情况下都需要左右移动来寻找攀登点。游戏中所有的至高点都能攀爬，如果你上不去只能说明没有选择正确的路线。

理查德王领土全图



Bureau 刺客联络点
Templar 圣堂武士
Flag 旗帜
Target 目标
Al Mualim 阿木阿利姆
View Point 观察点
Entrance and Exit 出入口
Exit Only 出口

大马士革 Damascus



指定任务6个，完成2个指定任务即可。指定任务包括3个窃听任务，2个扒窃任务，1个审问任务。

来到大马士革，首要任务就是解救被士兵侵害的平民，然后按下RT与其对话，在他的指引下玩家可以混进僧侣队伍一同进城。其实以后每座城市大门附近都会有被官兵侵害的村民，解救他们都将获得僧侣们的帮助，这样进城会斯文许多。如果玩家无所谓的话，大可拼杀进城。进入大马士革第一个目标就是攀爬到地图上显示的View Point寻找支线任务位置。其实这里只算是大马士革的贫民窟，许多地方被白色屏障隔离起来，只有到游戏后期才会开启。现在的支线任务都比较简单，玩家自己选择完成两个后来到"Bureau"与接头人对话就会出现"取羽毛"的特别画面。游戏中所有的刺客联络点(Bureau)全是从屋顶的缺口进去的，缺口处有明显的阿萨辛标记。来到刺客联络点与这里的接头人对话后刺杀对象奸商Tamir的位置就出现在地图上。

刺杀 1 Tamir



Tamir是一个武器商，专门发战争财。

"你手下那些工人不能按时交货，这不等于就是要我在客户面前难堪吗？"闹市中，Tamir正在和一个老头嘀咕着什么。

"您这次的订货数量太大，我和工人们都已经是夜以继日的干活了。再加上客户要求运送的目的地又是路途艰难……"老头向Tamir解释着原因。

由于老头在被逼之下出口得罪了Tamir，Tamir一不耐烦就用小刀划死了老头。看来Tamir是该死，跟着他来到摊贩前看准时机背后给他来一刀就能要他的小命。由于第一个正式刺杀任务，所以没有什么难度。当剧情动画结束后，Tamir会手握佩刀来到一个摊位前视察，这时是干掉他的最好时机。调出腕刀，然后轻轻走到Tamir身后按下X键即可结果了他的性命。任务完成后注意隐蔽，然后回到刺客联络点复命吧。



大马士革全图




Templar，即圣堂武士。在游戏中他们都戴着蒙面头盔，胸前有明显的十字标志，是游戏中高阶兵种，杀掉他们可以解除成就。
B Bureau 刺客联络点
1 Templar 圣堂武士
1 Flag 旗帜
Target 目标
Al Mualim 阿木阿利姆
1 View Point 观察点
Entrance and Exit 出入口
Exit Only 出口
ASSASSIN'S CREED
TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOX

记忆碎片3



画面切换回实验室……

“可以起来了，迈尔斯先生。”维迪克博士不耐烦的说道。

当博士走后迈尔斯又开始找斯蒂尔曼小姐聊天，放松心情。

“今天博士的火气够大的，到底怎么了。”迈尔斯有些得意的问道。

“我们也有压力啊，上头对这个实验室有时间限制。”斯蒂尔曼小姐向迈尔斯吐苦水。

“限时？”“是啊，不过我不能告诉你缘由。”斯蒂尔曼小姐想终止这个话题。

“嘿，你们把我绑过来做这个该死的实验……我……我至少还把你们看成是科学家呢。”迈尔斯对斯蒂尔曼的沉默表现不理解。但是无论迈尔斯怎么询问，斯蒂尔曼小姐就像是保密局的情报人员一样死活不肯开口。

当斯蒂尔曼小姐离开之后，埃泰尔可以浏览电脑上的Email，通过Email迈尔斯可以找到一些关于这次试验的上级公司。不过由于信息太少，现在还无法确定实验的具体内容是什么。如果能盗窃到博士的密码笔，还能看到一些新的Email内容。最后迈尔斯回到自己房间睡觉，接着第二天又是睡在机器上继续行动。



回到马西亚富与长老对话后可获得新的技能——反击技。当敌人攻击到你的一瞬间按下RT+X后埃泰尔将发动反击技，游戏对反击技的判定比较宽松，其实按住RT后再见机按下X也能做出反击技。不过实时按下RT+X后出现反击的效果会更好，娱乐性也更强。获得的新武器匕首在防御力和攻击力上不如长剑，不过由于反击技速度快，而且经常是直接一刀就要敌人性命，所以效果很不错。现在长老交给了埃泰尔两项刺杀任务，玩家可以选择前往的方向，这里我们先选择去地图上用“十字架”图标表示的阿克里(Acre)。



阿克里 Acre

指定任务6个，完成2个指定任务即可。指定任务包括1个收集旗帜；2个扒窃任务；1个审问任务；1个刺杀任务；1个窃听

阿克里与之前大马士革截然不同，这里的天都是灰蒙蒙的，给人阴沉、冰冷的感觉。来到阿克里同样可以采用解救平民的方式混进城。照例是攀登View Opint进行指定支线任务的搜索。现在埃泰尔只能在阿克里的贫民窟活动，这里共有11处View Point。值得一提的是，现在支线任务中出现了一种被成为”Informer “的新任务。所谓“Informer”其实就是一位阿萨辛教指定给你的接头人，玩家需要在地图上找到他后按下RT键与其对话。接头人总是以一身白衣蒙面装扮，和《生化4》的武器商人一样不招人喜欢。跟他接头后，他会安排你一些任务，有的还比较苛刻。比如这次限定时间内收集20面旗帜的任务就比较麻烦。另外一个暗杀任务要求玩家在不被发现的情况下暗杀掉两个目标后再和接头人联络。注意，在接受暗杀任务时，玩家需要保持耐心的跟在目标身后，待到僻静处直接按下X键进行暗杀即可，一般建议不要用RT键，以免作出多余的动作而被人发现。完成支线任务后去刺客联络点再接新的刺杀任务。



刺杀2 Garnier

变态医生Garnier是城内医院的院长。他负责的这所医院有个特点，就是病人总是竖着进去，横着出来。不知道Garnier对这些病人做了什么，他们一个个都变成了疯子。正巧埃泰尔来到这里的时候，侍卫们



阿克里全图

B Bureau	刺客联络点
1 Templar	圣堂武士
1 Flag	旗帜
Target	目标
Al Mualim	阿木阿利姆
1 View Point	观察点
Entrance and Exit	出入口
Exit Only	出口



正好捉住了一个想逃跑的病人。

“冷静点！你以为我希望这样做吗？我这也是无奈啊。”Garnier医生面对逃跑的病人和围观的人群他开始诉苦起来。

逃跑的病人朝着围观人群大声叫道：“你是个疯子，我看到，我都看到了，你把他们的灵活都夺去了。不过你无法把我的灵活夺走！”

为了不让病人逃跑，Garnier命令侍卫踩断了病人的双腿。围观的人群见状也就纷纷散去了。

剧情动画完毕后，直接从右侧的门进去进去。玩家根本不用心急，以祈祷的姿态慢慢靠近Garnier医生，他就游走于医院之内假惺惺的查看着自己的病人。不要让医院内的神经病人干扰了你的刺杀行动，如果遇到精神病人推搡埃泰尔的情况还是忍了吧。看准时机扑上去结果了Garnier医生的性命吧。当刺杀任务完毕后，接下来就是从医院逃脱，然后依旧是回联络点交差。




卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
软组织
耶路撒冷全图
Bureau 刺客联络点
Templar 圣堂武士
Flag 旗帜
Target 目标
Al Mualim 阿木阿利姆
View Point 观察点
Entrance and Exit 出入口
Exit Only 出口

耶路撒冷 Jerusalem

指定任务6个，完成2个指定任务即可。指定任务包括1个收集旗帜；2个扒窃任务；1个审问任务；1个刺杀任务；1个窃听



回到阿萨辛总部，长老对埃泰尔的行动非常满意。不过埃泰尔对长老提出了自己的疑问："我看见那些被Garnier医生折磨的人，最后竟然成为了他的追随者。他们分明应该是敌人，到最后却完全被Garnier控制。"

"领导者之所以成为领导者就是因为他们具有控制他人的力量，而且方式方法也是多种多样的。用语言去说服，用金钱去收买，用势力去恐吓……我还听说在异国有一种力量能够控制人的灵魂，让他们的精神与肉体分离。这些人就仿佛到了极乐世界一般，这样一来，人们就完完全全变成了控制者的奴隶。"长老深刻剖析了埃泰尔的疑问。

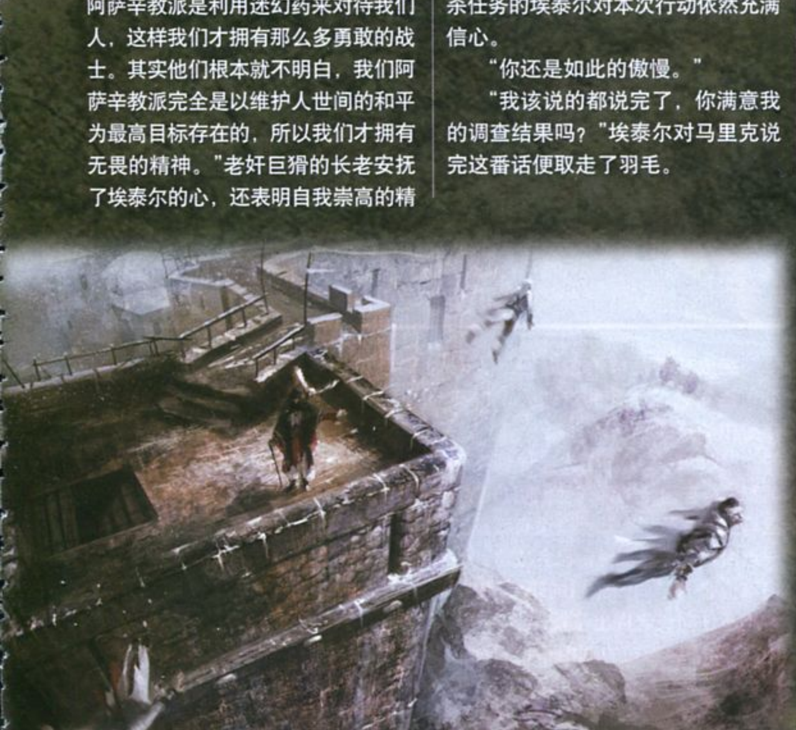
长老强调说："外界都认为我们阿萨辛教派是利用迷幻药来对待我们人，这样我们才拥有那么多勇敢的战士。其实他们根本就不明白，我们阿萨辛教派完全是以维护人世间的和平为最高目标存在的，所以我们才拥有无畏的精神。"老奸巨猾的长老安抚了埃泰尔的心，还表明自我崇高的精神境界。对此，埃泰尔非常认同。

与长老对话完毕后可获得更多的飞刀，然后骑马前往新的城市——耶路撒冷。来到这里照例是以解救平民的方式混入城中，然后登高观察获取支线任务。现在玩家应该彻底明白《刺客信条》的游戏进展方式了吧。如果在某些支线任务中遇到困难可以暂时放在一边去完成其他的支线任务。一般来说从接头人那里获得的支线任务难度会高些。完成2个任务就可以去接主线任务了。来到"刺客联络点"，这里埃泰尔将遇到一个熟人人，他就是。两人再次相遇，不免有些话要说。

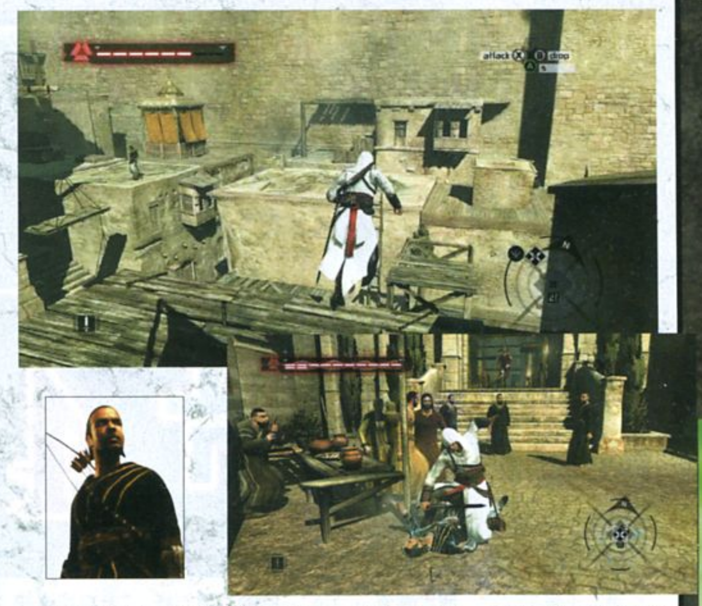
"只有我能够避开Talal的手下，干掉他是件容易的事情。"接受了刺杀任务的埃泰尔对本次行动依然充满信心。

"你还是如此的傲慢。"

"我该说的都说完了，你满意我的调查结果吗？"埃泰尔对马里克说完这番话便取走了羽毛。



刺杀 3 Talal



本次刺杀的对象就是耶路撒冷的奴隶贩子Talal。

奴隶贩子Talal的藏身之所还比较隐蔽，是从一扇小门进入的地下室。按照他的理论，奴隶们在他这里获得了足够的安全，他们应该感谢他才对。

进入地下室后埃泰尔的一切行动居然被狡猾的Talal察觉。两人对峙了几句后，Talal也懒得和埃泰尔多说，便命令自己的手下前去干掉他。面对Talal的这群手下，其实只要熟练地运用反击技就可轻松获得胜利。在战斗中用抓投攻击，将敌人摔到木架上同样可以制造斩杀机会。干掉Talal手下的卫兵后就赶紧上楼追击他。用飞刀杀死屋顶的射箭兵，然后就看埃泰尔的追人本领了。其实根本不用和Talal的卫兵战斗，直接上楼杀他即可，只要动作快的话1分钟不到就能结束战斗。完成任务会联络点交差后，主角被博士召回。原来这台Animus也有设计上的缺陷，三红问题导致无法继续工作。



"我简直是受够了，难道我们的时间还不够紧张，如今机器又出了问题。你赶紧想办法修好它。"维迪克博士对着斯蒂尔曼小姐嚷道，此刻他已经暴跳如雷了。

"我简直不明白，为什么你这么能忍啊？"醒来的迈尔斯不顾疲劳，他开始主动关心起斯蒂尔曼小姐。原来斯蒂尔曼在大学学的是人类精神与行为学科，但由于自己的理论与教授的想法不合，最后竟然导致连毕业论文都无法顺利通过。正在这个时候维迪克博士向他伸出了援助之手，并且把她带到这家Abstergo公司下属研究机构工作。是博士给了她新的希望。然而事情远远没有斯蒂尔曼小姐想像中这样简单。

"有一天，Abstergo公司的三个人趁着我还在睡觉的时候把我一下子从床上拉了下来。是博士危机中出现并

让他们离开的。"从斯蒂尔曼口中，迈尔斯第一次得知了这一惊人的内幕。由于参与这项研究，斯蒂尔曼如今知道了太多的秘密，现在她本人也已经成为Abstergo公司的阶下囚，自己早就没有了安全感，说不定等他们得到了想要的东西，自己的小命也就难保了。如今迈尔斯与斯蒂尔曼的处境其实完全是相同的。



"但我现在还活着，我必须快点把这台仪器修理好，明天见吧。"斯蒂尔曼对迈尔斯说。

与对话完后迈尔斯只有回房间睡觉。

记忆碎片4

第二天醒来之后，博士端着一杯咖啡并热情的唤醒了迈尔斯，看来他今天心情不错，因为仪器已经被修好了，迈尔斯又可以为他卖命了。

"你们到底在找什么？"迈尔斯不解的问道。

"我们Abstergo公司在选择获利领域方面是非常谨慎的。要取得最大利益和最大影响力的同时却又要保持低调，不被人注意，这是我们一贯的办事方针。"老狐狸维迪克博士只是卖关子，根本没有告诉迈尔斯实情。罢了，现在只有再次躺到这台机器上。

再次回到阿萨辛总部后，埃泰尔又学会了一招反擒拿。当被敌人抓住时，按住RT+B即可。如今游戏中的三座城市均已去过，再骑马离开马西亚富后就会出现地点直接选择项。现在推荐玩家重返Damascus(大马士革)。

大马士革 Damascus

指定任务6个，完成3个指定任务即可。指定任务包括1个收集旗帜；1个扒窃任务；1个审问任务；1个刺杀任务；2个窃听

游戏的流程自然和以前完全相同，大马士革的富人区被开启了。值得注意的是，现在玩家将可以攀登上游戏第二高建筑物，不要放过这个机会。在支线任务中有一个3分钟内暗杀2两人并回去报到的挑战。建议玩家先干掉地图右侧的人，然后再刺杀另外一个人。完成这个任务后可得到一张Nuqoud宫殿的地图，这里还标明了守卫的分布情况。(按start，memory log里面察看)这次取得的任务自然是刺杀Nuqoud。



刺杀4 Nuqoud





Nuqoud这个奸商过着奢侈腐败的生活，并且瞧不起比他穷的人。"你们根本不配和我分享这个世界，新世界要到来了。"Nuqoud得意的说道。

"任何企图逃跑的人将格杀勿论。"Nuqoud下令手下关闭大门。

原来Nuqoud在宴会的酒里面下了毒，到场来宾不少已经中毒身亡，等场面出现混乱后，埃泰尔就从场景左侧的阁楼上到第二层，干掉哪里的几个卫兵后，然后继续爬高，来到建筑物外出就能看到正在凉台上的Nuqoud。从高处跳下后就能直接取了Nuqoud的性命。如果被Nuqoud发觉的话，不一会儿他会展开逃跑行动，别看他长得像猪八戒，却是身轻如燕。

干掉Nuqoud后，他死前的一番话确实耐人寻味。

"你以胆小鬼的方式夺走了那么多男男女女的性命，这和我毒死那些人有什么分别？你是阻止不了我们的……"

从Nuqoud口中一直念叨着一个词汇，那就是"新世界、新秩序。"这个所谓的"新世界、新秩序"在之前几个刺杀目标口中同样出现过，难道他们之间有某种关联？



完成任务后埃泰尔返回到长老处。面对之前杀死的这些人，埃泰尔心中的疑惑越来越大。

"我已经杀了四个人，他们在死前都说一些奇怪的话，他们明知道自己马上就要死了，却丝毫没有流露出一点悔意，并且都说自己会成功，他们难道是为了同一个目的吗？"埃泰尔忍不住向长老提出了疑问。

"我们被告知的真相和我们看到的真相往往是存在差别的，不过我们阿萨辛教派的天性就是去寻找他们之间的差别。作为阿萨辛的一部分，你必须安分守己，这样我们才能保持教派的权威和秩序，懂了吗？快去执行下一个任务吧。"长老支支吾吾的回答着埃泰尔的提问，但是他始终没有给予正面的答复。

与长老又一次对话完毕后，埃泰尔的职位等级被提升了并获得了闪避能力，当敌人攻击到自己瞬间RT+A即可发动。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

阿克里 Acre

指定任务6个，完成3个指定任务即可。指定任务包括1个收集旗帜；3个扒窃任务；1个审问任务；1个刺杀任务；



再次来到阿克里，通过贫民区的View Point是无法再探索到新的支线任务的，所以现在要前往这里的富人区。观察地图可以发现左下方的区域被开启了一部分，这次有点特殊，埃泰尔必须依靠观察先攀登上富人区域的一座城楼，这样View Point才会显示在地图上。接下来再攀登新的View Point后地图才会逐渐清晰起来。这一区域的兵力明显比之前强悍很多，玩家行事需要更加谨慎。在Acre拥有《刺客信条》最高的建筑，就是大教堂的尖顶，玩家可以试图攀登一下，非常有趣。攀登教堂尖顶的道路并不像之前来得那么顺利，玩家可以选择从侧面墙壁攀登，不过中途需要一些冒险跳跃才能通过石柱上去。最简单的道路就是不要理睬教堂大门口的守卫直接从正门攀登上去。

刺杀 5 William



来到城堡门口，埃泰尔可以遇到威风凛凛的理查德王带领大队人马正和William等人从城堡里出来。理查德王责备William的无能，而William显然对理查德王的指责非常不满，等理查德王离开后William嘴里还在絮絮叨叨。埃泰尔跟随William入城，不要惊动这里的卫兵，不然比较麻烦。从左侧的小巷进去后爬上房顶。用飞刀干掉楼顶的守卫，前进不远就能听见围墙下的William又在和自己的部下争执。从横杠跳下去可直接要他性命。



当刺杀完毕后，城门会被关闭，外侧城墙又一次鸽子停留的“信念之跳”点，从这里下去可以。另外从城墙旁边的木头脚手架也可以慢慢跳下去。经过长途奔跑回到联络点复命即可。回总部见到长老的埃泰尔对自己一系列的暗杀感到迷茫，他开始产生对长老的不信任。

耶路撒冷 Jerusalem

指定任务6个，完成3个指定任务即可。指定任务包括2个扒窃任务；1个审问任务；2个刺杀任务；1个窃听任务。

来到耶路撒冷，按照惯例完成指定支线任务，现在的暗杀目标明显变多，而且都有时间限制，这样游戏难度自然增加不少。接下来就是接主线任务。

刺杀 6 Majd Addin

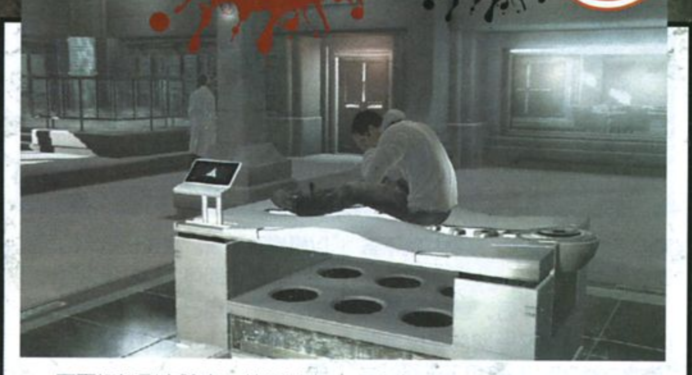


苏丹王离开耶路撒冷后就留个这个叫Majd Addin的人看守，此人性情暴躁，对权力极度的渴望。现在他要处决四个犯人，其中一个还是阿萨辛的成员。玩家可以选择从广场后排的屋顶绕到处决台上方的房顶，由上至下跳跃到Majd Addin面前将他杀死。玩家还可以选择混入广场内游荡的僧侣队伍中，最后僧侣们会走上处决台为死人们祈祷，趁也是干掉Majd Addin的好时机。任务完毕后回去复命吧。





记忆碎片5



画面切换到实验室。苏醒过来的酒保迈尔斯从露西·斯蒂尔曼那里得知，原来她和博士是为一家叫做Abstergo公司。这家公司是有十字军的后人创立的，把他抓来的目的就是为了寻找发生在当年十字军东征时期一段极其重要的情报。回房间睡觉明天继续上机干活吧。

与长老对话完毕后，埃泰尔的各方面能力都得到了强化，并且携带的飞刀更多。

阿克里 Acre

指定任务6个，完成3个指定任务即可。指定任务包括2个扒窃任务；1个审问任务；2个刺杀任务；1个窃听任务。

现在可以前往海港都市阿克里的港口的确了。这里有两项刺杀任务其中一个任务需要在4分钟内暗杀5人，如果玩家觉得吃力的话可选择其他支线任务挑战。



刺杀7 Sibrand







由于得知William等人的死讯，Sibrand显得异常紧张，他怀疑一切身穿白色斗篷的人。为了杀一儆百，Sibrand连这个老头都没有放过。将老头杀死后，人群散去，现在Sibrand就在港口旁边的一条大船上。在岸边利用树立在海水中的一个个木桩可以跳跃到大船，然后让埃泰尔攀爬在大船边缘等待Sibrand的靠近，只要眼疾手快，轻松干掉Sibrand不成问题。建议不要从甲板正面接近Sibrand，那里的神经病很多，非常讨厌。

大马士革 Damascus

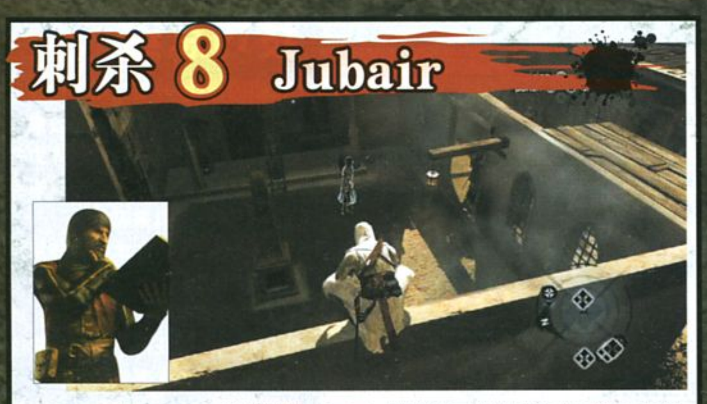


见过长老后，此次学会新技能破防，即按下A后迅速按X，埃泰尔向前迈一步进行攻击破防，此招在战斗中非常好用。现在就再次前往大马士革。

指定任务6个，完成3个指定任务即可。指定任务包括2个扒窃任务；1个审问任务；2个刺杀任务；1个窃听任务。

没什么好强调的，在一个扒窃任务中要等目标还没有走出围墙就行动，不然到了城外后的神经病会把你弄神经了。取得羽毛后出发去杀Jubair。





刺杀 8 Jubair



一开始玩家一定比较迷茫，下面一群穿着同样衣服的人到底干掉哪个呢？其实只要用鹰眼观察就可以了，身上带金色的就是Jubair的真身，只要干掉这个就Okay了。

记忆碎片 6

与长老对话完毕后，埃泰尔的剑的攻击力将上升，同时飞刀上限加到15个。埃泰尔得知与自己不共戴天的仇人罗伯特·德·赛布尔现在就在耶路撒冷，说立刻赶往那里。

耶路撒冷 Jerusalem

指定任务6个，完成3个指定任务即可。指定任务包括2个扒窃任务；1个审问任务；2个刺杀任务；1个窃听任务。



现在耶路撒冷地图已经全部开启，按老规矩进行游戏。根据接头人情报，罗伯特今天将参加一个葬礼，是刺杀他的好时机。与罗伯特的战斗不能借助高台把他摔死，只能靠手中的剑把他砍死。战斗结束后才发现原来罗伯特的替身，而且还是个女人。埃泰尔放了她一条生路。

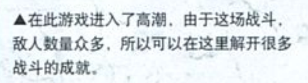
阿尔苏夫 Arsuf

刺杀 9 Robert





回去联络点报道后，就前往地图上水波纹图标表示的全新地点阿尔苏夫。接下来没有任何支线任务，完全就是铁血无双，一路杀到理查德王和罗伯特面前。在这里埃泰尔将结束罗伯特的生命。



▲在此游戏进入了高潮，由于这场战斗，敌人数量众多，所以可以在这里解开很多战斗的成就。

记忆碎片 7

阿萨辛长老索要的9条人命如今都已经被埃泰尔取得了。一切迹象表明在这一切事件的背后隐藏着一个天大的秘密。原来长老和这9个人都知道关于传说中伊甸园圣物的事情。该圣物由多个部件组成，埃泰尔从所罗门神庙取得的一件圣物只是其中的一部。长老为了能够独占这一圣物就编造了一系列谎言哄骗埃泰尔帮助自己完成杀人计划。如今事情已经真相大白，现在就是去找长老算帐。

最终战 Al Mualim





首先长老用手中的圣物幻化出埃泰尔杀死的9个人，这场战斗很简单就和杀普通士兵一样，甚至用飞刀都能将他们搞定。接下来长老又幻化出9个分身，一样轻松搞定。最后，长老使用圣物可以夺取埃泰尔的全部体力，此时只有率先攻击到长老才能让体力回复一半，然后再在场景内找到他继续新一轮的战斗，连续3次后可将他彻底击败。这里有一个无赖方法，就是找到长老后立刻逃跑爬到场景中的小亭顶部，等长老爬上来就是一刀可确保回复体力。当然，如果玩家水平高的话完全可以直接应战。

尾声

结束战斗后，圣物会显现出其他部分在地球上的分布，这就是Abstergo公司最想要的东西。他们要利用圣物的力量通过卫星发射一种精神控制电波，以此达到他们控制全世界，创造新世界的目的。酒保迈尔斯的利用价值就到此为止了吗？反正Abstergo公司还没有要的命，回到自己房间后用鹰眼进行查看就能看到游戏的Staff画面。游戏在此就赫然而止，我们只有期待在《刺客信条》续作中寻找答案了。Staff字幕结束后，游戏还允许玩家在实验室逛一下，躺倒Animus后，选择memory Block可以进行剩下支线任务的挑战。







成就	点数	开启方法
Enemy of the Poor	5	抓投人群25次
Gifted Escapist	5	跳过20个商人摊位
March of the Pious	5	使用信徒祈祷的方式躲避敌人20次
Eagle's Dance	10	使用50次信念之跳
Keeper of the Virtues	10	找到阿克里所有的Hospitalier旗帜
Keeper of the Black Cross	10	找到阿克里的所有Teutonic旗帜
Keeper of the Creed	10	找到马西亚富所有的旗帜
Keeper of the Order	10	找到阿克里的所有Templar旗帜
Eagle's Eye	15	使用飞刀杀死75个卫兵
Eagle's Talon	15	进行50次暗杀
The hands of a Thief	15	偷窃200把飞刀
Conversationalist	20	完成同露西·斯蒂尔曼小姐的全部对话
Defender of the People：Acre	20	完成阿克里地区全部的自由任务
Defender of the People：Damascus	20	完成大马士革地区全部的自由任务
Defender of the People：Jerusalem	20	完成耶路撒冷地区全部的自由任务
Eagle's Challenge	20	在一次战斗中总共杀掉25个卫兵
Eagle's Dive	20	在战斗中使用50次连续技击杀
Eagle's Flight	20	在开放战斗中坚持10分钟
Eagle's Prey	20	刺杀100个卫兵
Eagle's Swiftness	20	在战斗中使用100次反击技
Eagle's Will	20	在自己不死的前提下杀100个敌人
Hungerer of Knowledge	20	看到85%的记忆脉冲(在有屏幕闪动DNA序列时按下任意键)
Keeper of the Crescent	20	找到大马士革的所有旗帜
Keeper of the Four Gospels	20	找到耶路撒冷的所有旗帜
Fearless	25	到达游戏中所有的制高点
Keeper of the Lions Passant	25	在Kingdom找到全部Richard的旗帜
Blade in the Crowd	30	像一个真正的刺客一样刺杀一个主线任务目标(不被发现的情况下)
Disciple of the Creed	30	在DNA序列(体力值围绕的序列)全满的情况下刺杀所有的目标
Personal Vendetta	40	杀掉所有圣堂武士
Absolute Symbiosis	45	将体力提升到最大数值
The Eagle and The Apple—1191	100	完成整个游戏

技巧总结

旗帜的疗效 收集旗帜不仅仅是游戏中的一个要素，每当收集一面旗帜会自动补充埃泰尔体力并且进行存档。我们可以把旗帜当成一个加血道具来看待。

偷窃小刀 飞刀在本作中效用极高。当飞刀用完时，只要偷窃街道上挂着腰包的人(如胖子)，就能从他们身上获得小刀。通常这些人身上有白光表示。

暗杀心得 RT+X是将敌人按倒后刺杀(或者杀死敌人并将他们)，这样刺杀虽然速度迅猛但动作太大，容易引发骚动。在执行一般指定任务时，推荐直接按X进行暗杀。

驱赶乞讨者 乞讨者在你面前喋喋不休，确实很烦人。其实只要埃泰尔做出拔出刀的动作，这些乞讨者就会尖叫着跑开。

懒鬼打法 每次完成指定支线任务后都需要返回刺客联络点接主线任务。如果你实在懒得跑路的话可以选择退出游戏，然后再选择"Continued"就会直接从联络点开始。不过每次完成刺杀任务回去复命时就不能用这个偷懒的方法。

MASS EFFECT™

质量效应	Microsoft/BioWare	动作角色扮演
X360 Mass Effect		美版
2007年11月20日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 地狱伞兵 美编 木仙

银河，在浩瀚的宇宙中只是许多大大小小的星系之一，但是在这里却生意盎然。但是在这个充满生气，科技高度发达的地方，在某个黑暗的角落潜藏着未知的危险。在一片璀璨的外表下，这里暗流涌动，是去拯救它，还是乘机夺取它。这一切都掌握在你的手里，最后的目的只有你的心里清楚，来吧，一起进入《质量效应》的世界……





操作列表



操作注意事项

轻按下"RB"和"LB"是在最近使用的两种武器和能力间切换。如果分别长按的话LB的功能是为队友选择武器，长按"RB"则是选择队友以及自己的特殊能力。

按下"A"键可以跑步。在拔枪战斗状态下，跑步速度快，但有一个体力条，用完之后需要过一段时间等体力恢复才可以继续跑。而在普通行动模式中可以一直跑，但速度较慢。

手雷扔出后是以一条水平直线匀速前行的，飞的速度不快，但可以非常远，扔出后再次按下"BACK"键爆炸，或经过一定时间自己爆炸（时间比较长），可以扔向敌人群在飞到群中时直接引爆。

在步行状态下，按"Y"键是治疗，使用后可以对周围的所有队员产生效果，使用一次后需要经过一定时间间隔才能再次使用。如果是在乘坐载具的状态下，"Y"键则是修理技能，同样在使用后有一定的冷却时间，只不过时间比治疗要略短一些。

游戏中NPC的AI还是比较高的，知道自己该做什么。用方向键可以改变他们行动的大方向，或者对他们下达待命或者自由攻击等指令。为他们装备不同的武器可以改变他们的作战习惯。

Mass Effect 对话小辞典

这里出现的词语都是会经常在对话中出现的词语，如果能够相对熟悉地掌握这些词语的意思，相信可以帮助大家在游戏中能够更加深入剧情，并且能够帮助玩家出发一些支线任务。

Prothean 星际文明的名字，存在于数万年前。在游戏的世界中Prothean早已消亡，但是他们在星际中留下了很多遗迹（artifacts），这些遗迹都显示出它们在鼎盛时期拥有的高度文明以及科技能力。

Citadel 被之前地文明留下来的遗迹，就是游戏中银河最高议会的所在地。由于保存完好，它的发现者，也就是银河系的新一批星际居民非常轻松地得到了全套的高级科技，并且可以通过时空的扭曲实现瞬间的长距离旅行。

Mass Effect 质量效应，这是银河系居民对由于发现了上古文明而产生的瞬间知识爆炸现象的称呼。

Mass Relay 星际旅行的中继器，也就是在游戏Loading画面中出现的的那个机器。飞船可以通过它的力量完成银河系内各个星系之间的瞬间航行。

Reapers 收割者。同样也是本游戏中最大的幕后黑手，但是关于它的各种信息依然扑朔迷离。游戏里并没有明确交代它们的由来，甚至并没有出现过。从目前的资料来看，收割者拥有一支强大的军团，拥有最高的文明。它们是一个嗜血的种族，亿万年来一直隐藏在宇宙的某处，并形成了一套被称为"文明收割"的屠杀模式。首先，他们将自己创造的文明遗留在某处，接着自己消失并故意让下一个种族发现并使用这些文明，吉尔告诉发展，并达到繁荣。在收割者认为这个种族已经达到了鼎盛时期的时候（一般是50000年左右），启动某种装置，对其发动突然袭击，并实施残酷的文明灭绝。由于遭到屠戮的文明实际上使用的都是收割者的二手科技，所以每次这些文明都会被轻易消灭。

Cycle 收割循环。一般的收割周期在50000年左右，上一次被收割的对象就是Prothean，而这次自然轮到了随之而来的银河系文明了。

Sovereign 收割者军团中的一员，这次的收割由它执行，而它选中的手下正是Saren。

Beacon 信标。实际上这才是货真价实的Prothean遗迹。游戏中银河系文明所使用的Citadel、Mass Relay这些东西都是收割者留下的科技。Prothean在即将被灭绝之前，制造了多个Beacon，并把关于收割者以及收割循环等信息保存在Beacon里，用来警示之后步它们后尘的种族。游戏故事的起因就是在Edem Prime发现了Beacon。

Vision 幻想，或者说实际上是一种预言。Edem Prime上被发现的Beacon由于产生的语言必须要有Chiper（类似一种精神力密匙）才能理解。而人脑无法处理这些信息，所以只能在主人公的脑海里形成一股混乱的幻想。而且这只是在大脑中想象出来的一连串的杀戮、灭绝的幻想片段，无法作为现实证据，因此际议会不愿意授权捉拿萨龙。

Synthetic & organic 人造体和有机体。遇到这两个词通常都是在为枪械选择子弹类型的时候。这里面被分为了对有机体弹药和对人造体弹药，视敌人不同需要作出一定地调整才能发挥枪械的最大威力。游戏中Geth兵团是典型的人造体，而有机体就是一切有生命体征的物质，比如怪物和一些佣兵等等。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

Mind control / Manipulate

操控、控制、精神控制。尽管收割者科技超群，异常强大，但是在实行收割前必须由其爪牙为他完成一些不方便自己动手的铺垫工作。例如将 Prothean 留下的以警世人的 Beacon 破坏掉，挑起收割对象的内部矛盾等等。收割者具有一项可怕的能力，就是精神控制，甚至可以控制银河系中精神力量最高的 Asairi 族。通过这样的方式，收割者可以不断在收割对象中收取爪牙，例如 Saren 就是第一个被收割者实行精神控制的。

Presidium

在游戏中这里是 Citadel 的中心，称为 Presidium Ring，可以理解成 Citadel 上的行政区域。它连接着 Citadel 的各个 Wards，主要是银河系各个种族的政要、领事的办公室。另外这里还设立了各种高级餐厅、酒吧、会所供这些高官们娱乐。

Alliance

全称 Systems Alliance，完全由人类组成的联盟，是一个负责管理、保卫太阳系以外的人类殖民地和太空站的一个政府机构。它同事也是全人类的代表机构，在 Citadel 的 Presidium 设立了人类的领事馆。

Spectre

特殊战术侦察部队的特工，他们直接向，受命于银河最高议会，拥有相当大的权利，甚至凌驾于银河系法律之上，专门负责通过非正常手段去解决议会觉得棘手的问题。虽然享受着极高的待遇，但是工作的危险性也是不言而喻的。

Citadel Council

银河最高议会，将 Prothean 留下的遗迹作为大本营，并命名为 Citadel。这个组织在银河中代表着最高权力，但是目前成员就是在游戏里出现的那三个外星人，而人类正积极努力地争取成为下一个加入最高议会中的种族。

故事之前的故事

主要种族介绍

人类联盟

公元 2148 年，人类在探索火星的过程中意外发现了一个远古文明遗迹，并且在其中发现了文明科技的残骸。人类利用这些远古科技开发出了质量效应场以及超越光速的方式，并且在利用这些技术对宇宙进一步探索时发现了太阳系边缘的质量中继站。紧接着，人类通过这个中继站接触到了银河系种其他的质量中继网络，利用它，人类终于可以在银河系中自由穿梭。

自从人类第一次接触到了外星文明，便开始了史无前例的飞速发展，并且在整个银河系中开发殖民地。但就是因为这些原因，很多外星种族认为人类具有高度的时会并且极具侵略性。人类高速的人口增长和军事力量的大幅扩张让银河最高议会的成员感到十分不安。



Quarian 族——星际流浪者

Quarian 族人在宇宙之中居无定所四处漂泊，他们有着与人类高度相似的外形，只是瘦小了很多。他们一直将自己保护在层层盔甲，眼罩和呼吸器中，而这些实际上都是某种净化保护装置。一些学者认为 Quarian 人为了适应在他们那些不合标准的残破飞船上的生活而不得不对自己族人进行的改造。

Quarian 人本来是有固定居所的，300 年前，他们人开发出了 Geth，并利用这种初级 AI 机械体来为自己服务。Geth 主要被用在低级手工劳动和危险地区作业中，但是 Geth 自我的学习和进化使之拥有了质疑的能力。不久，Geth 掀起了叛乱，逼迫自己原来的主人离开故土，在冰冷的宇宙中四处漂泊。如今，Quarian 人只能使用着那些已经被遗弃的破烂飞船和被别人淘汰的技术勉强维持着自己流浪的生活。而银河中的其他的种族大都对他们抱有鄙视的眼光。造成这种情况主要是因为现在 Geth 对整个银河系都造成了非常大的威胁，而 Quarian 人正式他们的制造者。



Geth 族——最大的敌人

Geth 是一种两足行走的人型机械种族。他们实际上是一种联网的人工智能综合体，通俗来说就是一个具有高度资源共享的机器人种族。Geth 是由 Quarian 族于 300 多年前创造的，被当作劳动工具使用。但是很快 Geth 的自我意识开始觉醒，并发起了反抗。Quarian 对 Geth 的叛乱进行了镇压，但是 Geth 最终赢得了战争的胜利并放逐了自己的前主人。由于这个事件的发生，银河最高议会正式立法限制了人工智能的开发。

Geth 可以通过自然进化来学习并得到智力进而让自己进化，但是这种进化速率比传统型生命低很多。尽管如此，由 Geth 引发出来的这些令人汗颜的事情对所有银河种族都是一个警醒。Geth 与 Geth 之间靠得越近，他们就会变得越聪明。他们能够非常高效的共享脑力，一个 Geth 个体只有动物般的智力，但当他们以团队出现的时候却可以思考，分析，并制定谋略。在这 300 多年间，Geth 已经进化出了很多种衍生体系，不同的种类可以适应不同的状况，并且能够发挥最大的战斗力。



Turian 族——敌人还是盟友

Turian 族是最后一个加入最高议会的种族。他们虽然也是两足直立行走的种族，但是外表让人不由得联想到一些猛禽。他们是出色的战士，勇敢而且手段高强。但是他们并非渴望鲜血的暴力族群。而突里安族官员普遍都拥有严谨的纪律性和荣誉感，这使得他们在有的时候会显得非常刻板。这种特征让他们对待犯人和俘虏极为仁慈。Turian 族的每个战士都不会丢下自己的战友，无论付出任何代价都要拯救自己的同伴。



Turian 族的社会有着极高的组织性和纪律性，同时还拥有严格的法律和工作准则。虽然有着出色的战斗能力，但是他们不轻易诉诸暴力手段，不过一旦无法避免冲突爆发，那他们只会贯彻一个理念——全面战争。Turian 族不认为小规模的冲突能够解决问题，他们往往启动庞大的军队，利用压倒性的力量一次性将对手彻底击垮。他们从来不会施行种族灭绝政策，而是对手的军事力量彻底摧毁，并迫使之成为自己的殖民地。人们称 Turian 族为“行动者”，他们被认为是银河中的高度进步种族。因为他们的文明建立在军事阶级的基础上，领导下达的命令能够最快的被接受和施行。

Asari 族——美貌与智慧的并存

Asari 是银河中分布最广，影响最深的种族。这主要是因为她们是上一代文明覆灭后第一个掌握了跨星际航行技术的文明。她们最先发现了 Citidel 遗迹，并成为了银河最高议会的创立者之一。Asari 人以自己的高度发达的科技和极度繁荣的商业被所有种族重视和尊敬。

Asari 是所有种族中外形和人类最接近的。她们的肤色呈蓝色或绿色，在头顶如波浪般的皮肤角质层替代了头发。Asari 人最大的特征是虽然外表很像人类的女性，但实际上整族人都没有性征的分别。她们的生殖方式为无性生殖，不过，这个说法并没有确切的科学证据。

Asari 人智慧出众，在许多领域都有十分突出的表现，另外在艺术方面，她们也有非常高深的造诣。科技人才，学术精英辈出的 Asari 中，以交际，艺术，表演为主要行业的数量也极多。但是相对于文化的发达，Asari 的军事力将就薄弱得多了，但是 Asari 天生进化出了非常强大的生化技能，她们在这一方面的实力远超其他种族的生化战士。



Krogan 族——逝去的辉煌



Krogan 的外表看起来有些像爬行动物但同样他们也是两足直立生物。他们原本在 Tuchanka 星上居住，哪里环境严酷，资源稀少，并且还生存着数量众多的强大掠食者。Krogan 族的人们以他们顽强的生存能力不仅在这个无情的家园里生存了下来，将自己的族群发展壮大。随着科技的进步，Krogan 族武器技术也一同高度发展了。四千年前，Krogan 进入了核时代，一场本是小规模的领土纠纷慢慢进化为一场席卷全球的核战争。最后 Krogan 自食苦果，被迫划分成一个一个的小部落，在那漫长的严冬中挣扎在生死线上。

但是 Krogan 人的繁殖和成长速度依然十分惊人。他们庞大的肩膀能够像驼峰储存了大量的液体养分，使他们可以在长时间没有补给的状况下生存；而坚实的外皮对擦伤和划伤能够有效的减轻。他们对于毒素，辐射有很高的抗性，在极冷极热的环境中的适应力也极强。在众多 Krogan 族人中，只有极少的个体拥有着强悍的体力，顽强的生命还同时拥有生化战技的 Krogan，而这样的 Krogan 人被授予特别的战斗称号“Bettle Master”（战斗大师）。Krogan 最出名的地方就是他们的复数器官。如果主要器官系统受到了致命的伤害，第二系统就会启动并维生。这个使得在常规战斗中想要杀死一个 Krogan 是极为困难的事。

2000 年前，Krogan 人终于迎来了自己的春天——至少当时被认为是这样。他们出色的战斗技能被银河最高议会看重，于是提供给他们适合生存的星球，提供先进科技来感山他们的生活。相对的，Krogan 族要抵抗一种名为 Rachni 的虫族侵袭。这个虫族已经把整个银河逼到了生死存亡的时刻。经过两代 Krogan 人的快速繁衍，Rachni 不仅被打败，Krogan 甚至还深入了他们的发源地带并一鼓作气灭绝了整个物种。这一事件后，Krogan 成为了拯救银河的英雄。但好脱离了严酷环境的制约，Krogan 族人口爆炸日趋严重。过分拥挤的人口，日渐干枯的资源，使得 Krogan 开始强行要求扩张，扩张到那些最高议会成员国的地域去……

这就是历史上著名的Krogan之乱，战火燃烧了将近三个世纪之久。Krogan 那难以置信的高生育力弥补了高死亡率，总人口依然在持续上升，Krogan 统治这个银河貌似指日可待。绝望中，最高议会向新探索到的 Turian 族寻求帮助。Turian 人开发出了一种可怕的生化武器——噬基因体发生器。对 Krogan 使用之后，造成了他们几乎百分之百的婴儿死亡率，经统计 Krogan 每一千个新生儿里只有一个能存活下来。

没有了人数优势，Krogan 很快被击溃，战斗有功的 Turian 族也因此得到了最高议会的席位。而被噬基因体的影响是不可治愈的，所以被使用的种族必然会最终灭绝。Krogan 人开始了完全的个人主义，他们不再考虑未来和种族，大部分成为了雇佣兵，为了金钱而战斗，一部分 Krogan 仍然痛恨着给与他们如此悲惨命运的最高议会。



人类大事记年表

公元 2148 人类在火星深处发现小规模的外星高度发达科技遗址。人类通过学习和研究这个早已灭绝的种族遗留的残骸开发出了质量效应场，并进一步向超光速的旅行前进。

公元 2149 人类发现了冥王星的卫星卡隆实际上是一个被巨大冰块包裹住的远古文明科技——质量中继器。将这个中继器启动后，踏向银河深处的大门也随之向人类打开。从一个中继器可以跳跃到另一个中继器，这让数千光年的距离瞬间即可越过。随着人类的扩张，越来越多的中继器被发现，人类开始了自己疯狂地扩张，在银河系中不断寻找适合人类居住的星球用以建立殖民地。

公元 2149 人类发现了冥王星的卫星卡隆实际上是一个被巨大冰块包裹住的远古文明科技——质量中继器。将这个中继器启动后，踏向银河深处的大门也随之向人类打开。从一个中继器可以跳跃到另一个中继器，这让数千光年的距离瞬间即可越过。随着人类的扩张，越来越多的中继器被发现，人类开始了自己疯狂地扩张，在银河系中不断寻找适合人类居住的星球用以建立殖民地。

公元 2155 为了保卫不断膨胀的地盘，人类开始打造数目庞大的舰队。尽管直到那时人类还未遇到一个拥有高度智慧的外星种族，人类仍然在一些重要的质量中继器附近建造了军用太空站。

公元 2157 人类在历史上第一次与外星文明相遇，但是这次是一次不友好的接触。人类与外星文明在数月间，展开了一场短暂却十分激烈的战争。这次战争在人类历史上被称为“第一次接触战争”。这场战争引起了银河最高议会的高度注意，在“第一次接触战争”升级为全面战争前，最高议会及时地介入调停，并向人类展示了银河联邦的存在，结束了这场战争。

公元 2165 人类持续扩张同时建立了更多的殖民地，许多最高参议会的成员国都和人类开始了贸易往来。在 2165 年，最高议会终于正式承认了人类在银河文明大家庭中的地位并准许人类在政治中心建立大使馆。人类终于开始参与到银河系政坛之中。

公元 2183 我们的故事开始了……

29 岁 的 Shepard 被 派 任 参 与 一 艘 新 护 卫 舰 —— Normandy 的编组，而他的长官，David Anderson 上 校 David Anderson 也是一名功绩卓著的军人，曾参与“第一次接触战争”(First Contact War)，尽管学院的历史课程基於政治考量并未渲染那次战争的过程，只平铺直叙地记载著，为期不到两个月的战争根本是误会一场：那个时候的人类还没遇过其他具有星际航行能力的种族，几艘船舰在不知情的状况下闯入了图瑞帝国（Turian Empire）的领域，被图瑞巡逻舰队当作入侵者攻击，幸存的货船逃至 Shanxi 前哨站求援，驻防的地球联盟（the Alliance）舰队随后予以反击，将那批图瑞巡逻舰队全数歼灭，此举立即引来图瑞帝国的注意，他们派出大型舰队快速地占领 Shanxi 前哨站；所幸，在战事扩大之前，已因多个异星种族联合组成的“银河总部议会”(Citadel Council) 介入调停而落幕。然而，能像安德森上校一样英勇地从图瑞人手中夺回 Shanxi 前哨站，怎再么说都是件了不起的事，而我们的主角便是被派任到这位名人麾下当副官。

虽然 Shepard 对曾经打败外星人的英雄抱持一份崇敬心态，但他毕竟没有受到“第一次接触战争”波及，因此在他眼中，把外星人并不是那么可憎的，否则像 Normandy 这样的计划可能数十年内都不会实现——一艘船体不算太大的护卫舰，竟然挂载战舰级的超光速引擎，目前只有图瑞人有这种微型化技术，而先进的匿踪系统则是 Salarian 族提供的新玩意儿，以人类加入银河总部（the Citadel）的年资来说，显然是有被特别“关照”，至於那些外星人是对人类未来的潜力有所期许，还是有其他台面下的目的，这还得要时间来证明。

“银河总部”(the Citadel) 有一个决策核心叫“银河总部议会”(the Citadel Council)。加入银河总部的各式星际种族可粗分为两类。一类是议会种族（Council Races）：必须提供银河总部足够的维安武力，或曾经对银河事务有重大贡献者，目前只有 Asari Republics、Salarian Union、Turian Hierarchy 三族；另一种则是非议会种族（Non-Council Races）：地球联盟（Systems Alliance）、Volus、Hanar、Elcor、Quarian 等。然而上述的种族之外，宇宙里仍有许多不属於银河总部的星际种族，例如界神星系（Terminus System），对银河总部采取中立不往来或敌对的态度。



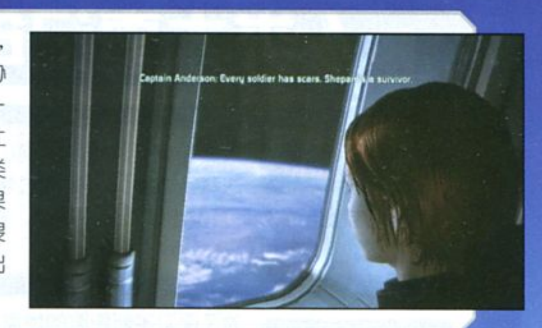
角色资料设定

装载许多先进系统的 Normandy 仍处於最后的测试阶段，舰上的电脑系统才重新整顿过，有些档案在传输与还原过程会受损。很不巧地，Shepard 在重新下载个人服役纪录到 Normandy 的主电脑时，就立刻遇到了资料蒸发的荒唐事。于是玩家必须给我们的主角输入一些基本资料，接着，游戏正式开始了。



主角Shepard

Shepard是个孤儿，自懂事以来，就知道讨生活不是件容易的事，由与发现从军比偷抢拐骗和混帮派有保障，所以毅然决然地放弃原本的生活，加入联盟军方。Shepard很快地就适应军旅生活，被拔擢的速度也比同侪快了许多，那时正值人类急速向太阳系外拓展殖民之际，许多任务都和殖民地的协防或驱赶不特定的星际海盗有关，而Shepard所率领的特战队员每次都能顺利完成这些危险性极高的任务，当时的Shepard甚至一度相信没有不可能的任务。直到Akuze事件发生——大量的巨型沙虫（Thresher maws）吞没了人类在Akuze建立的殖民地，而Shepard是五十名协防的特战队员当中惟一的幸存者。这件事情让Shepard重新了解人类在宇宙中的渺小，如果对未知没有抱持著敬畏戒慎的心态，将会付出惨痛的代价。



副官Kaidan Alenko 人类男性



大部分实验体不是中途夭折就是出现了某些缺陷，而Kaidan却幸运的顺利出生并成人。他的战斗职业是哨兵，同时拥有着生化机能和科技机能。由于是通过某些改造而诞生的，Kaidan从某种程度上来说可以算是完美的人类，完全可以算得上是白马王子类型的角色。如果选择女主角的话可以打出和Kaidan的最终爱情结局。

Kaidan的身世从某些方面来说和前些年大热的某部机器人动画的主角很类似。在他的母亲还在十月怀胎的时候，他便成为了人类政府的潜力激发实验体之一。在这一项目中，

保安总长Garrus Vakarian Turian族男性

Garrus在Citidel的C-sec里就职。这个系统相当于警察局和FBI加CIA的混合机构，Garrus与Saren有着很深的渊源。早在游戏故事开始之前，也就是Garrus在Saren叛变以前就一直对Saren的举止产生了怀疑。他从未相信过Saren的表现，认为这都是巧妙的伪装。于是Garrus很早就对Saren展开了调查，但是由于高层并不认同他的看法，他只能独自一人面对Saren。当他遇到主角时，正碰巧在调查中又碰了一鼻子灰。Garrus是个非常典型的Turian人，严肃到有些死板很容易钻进牛角尖里，他绝对不会对自己已经确定的目标轻易放手，并且在必要时会采用一些非常手段，这成为了不少人质疑他时的一个把柄。



射击军士长Ashley Williams 人类女性



Ashley生于军人世家，并且高中毕业边加入了地球联邦的军队。她在零重力条件下的战斗技术非常出色，因此被调职到土星星域担任那里的守备工作。由于在作战方面极具天分，很快她便被升职为小队长。Ashley在任期中表现出色，特别在知道新兵方面尤为突出，不久又被升职为团长。但是让人不解的是虽然她脾气火爆，而且非常勇猛，可是从她服役以来就一直在后方工作。而且每次她向上层提交前往展区的申请报告后，这些报告都被莫名其妙的被退回。传闻是因为Ashley自己特殊的家庭背景，导致了自己的处境微妙，因此只能窝在后方让自己的一身本事逐渐发霉。每年的假期Ashley都会回乡探亲，但是似乎她做的事并不只是探亲这么简单。阿什丽是游戏中主角在Kaidan后的第二个伙伴，如果选择男主角的话，阿什丽也是感情功略路线之一。



战斗大师Urdnot Wrex Krogan族男性

Wrex是现今银河系中硕果仅存的几个战斗大师之一。他对自己那些只会通过暴力来争斗却不知以和平来重建自己家园的同胞们感到失望透顶而独自一人浪迹宇宙。但是尽管如此，他的内心仍然热爱着自己的故乡。300年来他独自一人混迹于雇佣兵界，没有忠诚只有金钱的理念和强大的实力使他在乱世中闯出了相当响亮的名声。虽然他的外表和其他Krogan族人一样凶狠，但事实上他是个相当温和有礼的家伙。不过当他完全展现自己的实力时就会成为一头凶悍的野兽，没有人敢面对他。



随船科学家Liara T'Soni Asari族女性（外表）

充满着神秘色彩的Asari族科学家，从事着古代遗迹的探索研究。由于某个偶然事件被囚禁，之后被主人公救出，而后成为了随船人员。和其他Asari族人不同的是，她的社交能力不强，和战舰上其他成员很少沟通，神秘的举止也另大家有些怀疑。她的真实身份和目的充满了谜团。在游戏中无论男女主角都可以走她的爱情路线。



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

总机械师Tali'Zorah nar Rayya　Quarian 族女性



理所当然，作为一个Quarian，她一直将自己包裹在严实的护甲里，但是这并不代表着她个性自闭，随和向上的性格让她很快融入到了主角所处的环境中。主角在Fist手中把她救下后，她加入了我方的船队。

Specture Nihlus Kryik　Turian 族男性

Nihlus 的身世同样相当坎坷，16岁时父亲去世为了能够生存下去而不得已参军。在战斗中他的展现出了自己成为精英潜力，另所有人侧目。但是固执的性格让他经常做出一些"惊人之举"，即使最后的结果证明了他是正确的，却依然让上司对他非常地不满。在一次行动中他为了挽救全小队的生命，又一次违抗命令使得上级对他已经忍无可忍。幸运的是Saren发现了他的与众不同，并将他层层提拔了起来。但是Nihlus并不是所谓的"Saren派系"，他视议会的利益高于一切，忠诚不移。Nihlus在多么困难的环境下都可以保持冷静的头脑，分析并指出敌人的弱点。



舰长David Anderson　人类男性



Anderson舰长已经是个久经沙场的老军人了，曾经参与人类史上的"第一次接触战争"，并且立下赫赫战功，在Citidel接受了人类后开始参与人类与外星政权的各种外交事宜。事实上Anderson本应成为历史上第一个Specture，但是由于Saren对人类强烈的敌意并且从中作梗使得他到了现在还只是在人类军队中才有一席之地。后来Anderson一直站在与Saren龙斗争的第一前线，主人公在Anderson眼中是耀目的新星，也是最有希望替他完成梦想的人选。

Saren Arterius

Saren在15岁就参军，经过一年的训练便以出色的成绩走上了岗位。他在不到20岁时便被上层看中并直接提升成为Specture。之后的24年间他出色完成了无数任务，打下了自己的响亮威名。他的工作方式有些机械，而且冰冷无情，但往往都有惊人的效率。针对他的不利言论很早便有流传，组织内部也有一些对他的质疑声，但是他的赫赫战功却让他的地位一直得以保留。Saren对人类联盟有很深的厌恶，认为人类将是对Citidel的最大威胁，多年来一直对人类的发展进行打压。



创建角色

首先，进入游戏之后玩家可以根据自己的审美观或者自己的个性来创建一个人物的外貌。不过这可不是件什么容易的事情，在尝试了多次之后……我还是选择了元钱的默认外表，看来做人物设定还是需要有一定的美术功底啊。游戏中预设了六种取向各异的职业每一种职业，分别为：Soldier（士兵）、Engineer（工程师）、Adept（强化人）、Infiltrator（渗透者）、Sentinel（哨兵）、Vanguard（先锋）。这六个职业都有4初始天赋（Starting Talents）与4进阶天赋（Unlockable Talents）及1项职业天赋，主角因剧情需要，其原本选的职业到游戏中期会有一次特化为进阶专职的机会，会代换掉原本的职业天赋。如果你在专精职业上不断升级，角色就能在特定方面得到强化，但不会获得新的可使用技能。每种职业在一开始就会有一些锁擅长的作战方式，在升级的时候可以尽量发挥这些优点。



职业进化

Shock Trooper

突击步兵（基本职业：士兵，先锋），突击步兵是受过强化训练的杀戮机器，他们能应付各种战况。

- 增加血量
- 增加伤害防护
- 强化免疫技能（健康能力）
- 强化屏障技能
- 强化肾上腺激素技能（突击训练能力）

注：只是强化效果，如果基本职业没有该技能，就不会得到强化，更不会获的新的技能，下同。

Commando

特种兵（基本职业：士兵，渗透者），比起野蛮的突袭，特种兵更依靠精准、致命的攻击来消灭敌人。

- 增加武器伤害
- 强化免疫技能（健康能力）
- 强化射手技能（手枪能力）
- 强化暗杀技能（狙击步枪能力）

Operative

操作者（基本职业：工程师，渗透者），操作者是操纵周遭环境，获取最大限度优势的大师。

- 降低科技技能的恢复时间
- 强化超载护盾技能
- 强化破坏武器技能

Medic

医疗兵（工程师，哨兵），医疗兵结合了科技和治疗能力，以此提升整个小队的效率。

- 降低治疗类技能的恢复时间
- 强化急救技能
- 强化神经震荡技能



Nemesis

天敌（基本职业：强化人，先锋），天敌是生化技能专家，他们擅长使用质量效应场去重创敌人。

- 提高所有生化技能的持续时间和伤害
- 强化扭曲技能
- 强化升起技能

Bastion

壁垒（基本职业：强化人，哨兵），壁垒擅长利用生化能力进行防御、使敌人无法动弹。

- 降低生化技能的恢复时间
- 强化屏障技能
- 强化停滞技能（强化后能攻击被困在停滞场里面的敌人！）

模范值／叛逆值数值上的影响

出生背景及心里形态，这会决定别人谈到主角的话题内容，并对模范点数（Paragon）和叛逆点数(Renegade)的初始值有影响，例如：本则背景故事的预设主角是在地球出生（Earthborn），生活环境最为恶劣，所以他一开始的叛逆点数就比模范点数略高一点。不过玩家想把主角培养成什么样的个性，仍是日后游戏过程中一次次的选择所决定。

由此可见游戏一开始对于人物的各种设定可不是做做样子的，不同的背景设定会关系到任务的性格，品性，以及一些特殊数值，这在游戏中会有比较明显的差异。虽然对游戏的主线剧情影响不大，但是在很多细节上都会有许多不同，特别是在解决问题时，不同的设定会带来完全不同的解决方式。下面我们来看看相应的初始设定都有什么吧。



背景（Background）	
地球出身（Earthbound）	获得叛逆值奖励
太空流浪者（Spacer）	获得模范值奖励
殖民地出身（Colonist）	模范值和叛逆值都获的少量奖励（都比上面两个少）
心理形态（Psychological Profile）	
冷酷无情（Ruthless）	获得叛逆值奖励
战争英雄（War Hero）	获的模范值奖励
唯一幸存者（Sole Survivor）	模范值和叛逆值都获的少量奖励（都比上面两个少）

模范值等级奖励（Paragon Level bonuses）	
5%	提升 2 点魅力能力上限，获得 1 点额外的魅力点
25%	提升 2 点魅力能力上限，获得 1 点额外的魅力点，急救 CD 降低 10%
50%	血量提升 10%
75%	解锁成就，提升 2 点魅力能力上限，获得 1 点额外的魅力点，所有技能的 CD 降低 5%
叛逆等级奖励（Renegade Level Bonuses）	
5%	提升 2 点威胁能力上限，获得 1 点额外的威胁点
25%	提升 2 点威胁能力上限，获得 1 点额外的威胁点，武器技能的 CD 降低 10%
50%	每秒回复 1 点血
75%	解锁成就，提升 2 点威胁能力上限，获得 1 点额外的威胁点，所有武器和技能的伤害／持续时间提高 5%

NPC 搭配和加点分析

走“光明正义”路线的玩家建议带 Liara 和 Tali，Liara 就是标准的 Adept 职业，就是一般 RPG 中的纯法师；而 Tali 就是工程师。这个组合适合主角是男战士的情况下，是不是有点“双花护卫”的感觉？

走叛逆路线的玩家最好带上 Wrex 和 Garrus，Wrex 拥有着阴暗的性格而 Garrus 则是为了达到目的经常不择手段，非常适合玩家采用暴力叛逆手段去解决问题。把他们两个凑到一起经常会蹦出来相当搞笑的对话场景，可谓是两个严肃的“活宝”，特别是 Wrex 经常在话不投机的时候来句：“我们可以杀了他吗”Garrus 就会说“不要总是那么暴力，我们要按照规矩来”然后立马掏出枪大吼：“别动，不然我就开枪”如果对方这个时候再冒出点什么不满情绪，那就在一句“你敢抗法，去死吧”的吼声之后枪声四起……想象一下如果玩家打算吧角色培养成暴力女的情况下，带着这两名两猛男保镖绝对是不二的选择。

Liara 技能

Throw 加到解锁 Lift；然后把 Singularity 的登记提升；Barrier 一定要加，不然 Liara 很容易在你激战正酣的时候被敌人轻松放倒。Fisrt Aid 机能要看队伍中其他人的技能点提升情况来判断，一般推荐稍加几点就可以了。职业专精 Asari Scientist 这个要尽快加满。然后就可以看您的玩法来继续加技能点，个人建议可以把 Barrier 加满，Throw 加到 master ,Lift 加到 Advanced；Singularity 加满。

Tali 技能

由于和 Liara 组队有可能遇到战斗力不足的问题，所以可以把 Pistols 加到一定程度解锁 Shotguns。Electronics 和 Decryption 一定要加满的，Damping 分配几个技能点能够起到封魔作用就可以了。Hacking 可以不用加了，原因在之前的技能分析中已经阐述过了。Quantum Machinist 和 Electronics 加满后，技能提供的护盾值是 480，还不包括装甲所提供的。因为 Tali 只能装备 Basic Armor 所以一定要把 Shield Boost 提高。

Warx 技能

选用突击步枪还是散弹枪主要还是看各人喜好，可以将两个机能都加到解锁中级技能。Combat Armor 可以加满，让其成为“血牛”，Fitness 可以出到第一个 Immunity 就停下了。Warp 和 Throw 对他来说没有太大用处，技能点数充足的话可以把它们升级到效果出现即可。Barrier 的升级就看玩家如何分配技能点了，可以加满，也可以只加一半然后分配多余的技能点在别的技能上。Stasis 稍加一些，可以暂时控制那些喜欢冲锋的 Krogan 佣兵。总的来说，Warx 的技能分配比较自由，功能也单一，完全就是以往的战士型角色，用散弹配和近身肉搏威力惊人，特别是在使用了 Immunity 之后，见到敌人冲上去一顿猛揍会让人感到非常爽快。

Garrus 技能

Garrus 和 Tali 一样都属于队伍中的技师，主要功能就是解开各种电子锁。Decryption 按照游戏流程开锁的需求来增加技能点，为了达到封魔的目的要在 Damping 上增加一些点数。First Aid，Warx 是没有的，如果你的主角也没有，那么这里就需要一些投资了，反正无论如何都是要解锁 Electronic 技能的不是吗？Tactical Armor 至少需要升级出中甲，而 Assault Training 则需要增加点数达到全技能重置的 Adrenaline Burst 解锁，这样，Garrus 在战斗中也可以给你提供非常有力的支援了。

Ashley 技能

Ashley 属于女性战士角色，但是只是在初期刚刚开战时比较好用，将 Warx 招募进队伍之后，她的位置完全可以就可以被替换了，不过如果要达成某些条件的话还是需要经常带她出战，所以必要的升级还是需要的。主要升级 Assault Training 和 Fitness 让相关技能解锁。然后 Combat Armor 一直升级到重甲状态，4 种武器选可以任选两样达到专精机能，建议选择突击步枪和散弹枪的配合。

Kaiden 技能

主角职业中的 Sentinel，没有武器专精，增加了技师的 Decryption 和 Electronics 机能，如果让他和 Ashley 与主角组队，那么这两个要升满。Throw 和 Lift 是这个职业的主要攻击手段，Barrier 则是主要的防御手段。

技能分析

枪械

在分析各种职业之前，我们先来看一下枪械的使用，因为在有些时候，枪械的使用也和技能是密不可分的。

在游戏初期，手枪和散弹枪组合是最好的，手枪中远距离的点射能力很强，就算略微超出射程，只要瞄准了打到了敌人一样减血，只是由于没有进入设定的有效射程，无法看出来而已。配合手枪的特技 maskman，可以将射击精度提升很高，而且很不容易过热。敌人近身的时候散弹枪就可以发挥它的威力了，虽然精度较差，但是攻击力相对高出很多，可以快速杀死敌人。

另外，选择战士的话使用突击步枪也不错的选择，但是初期的时候突击步枪虽然射起来爽，但准星很快就会准度下降（准心变大），而且发热的速度比较快。伤害程度上来说，如果不加装特殊效果弹药无论是远程还是进程都只能算是不过不是，远程精度低于手枪，近程伤害低于散弹，所以并不推荐初期使用，但是在中期有了比较好的特殊弹药，并且突击步枪能力已经达到一定等级后，它会是你的克敌利器！

狙击枪强烈建议不要在初期使用，最好等到将狙击步枪能力升满以后再使用，如果你选择的职业没有这一项升级技能的话，那狙击枪基本上就和你告别了。在游戏一开始，狙击枪开镜后的晃动简直是令人发指，几乎无法正常使用，侥幸击中敌人的话也无法造成致命伤害，因为游戏初期的枪械都是废的可以。不过，当你将狙击步枪技能升满之后，它完全可以成为你的主力武器，后期得到了高等级武器，配合高爆弹药，那绝对是人挡杀人佛挡杀佛。如果不是那种非常灵活的敌人都可以用狙击枪来对付，除了 BOSS 级别的敌人，其他作战单位基本上都是两枪之内放倒。



治疗系

治疗系就两个技能，Fisrt Aid，如果你一直带 Liara 出战，那么只需要适当地提升一些就可以了，其余的靠 Liara 的职业专精即可；如果没有 Liara，那么队伍三人可以平均分配一下点数。每人加个 3 点，合起来就是 9 点，因为 First Aid 技能是 3 人叠加的（最大不超过 10）

而 Medicine 机能是工程师独有的，可惜它的用处也不是非常大，需要击倒敌人用 Throw 就可以，而且 Medicine 还需要 Fisrt Aid 来解锁，对于点数的分配会造成一定的麻烦。



攻击系

Throw 的功能类似于一些别的游戏中的吹飞技能，虽然伤害很低，但是要的就是个击倒特效，击倒后马上命令队友向当前目标开火（按方向键右就是命令队友向你准星所瞄准的目标开火），秒杀任何杂兵。

当 Throw 发展到一定阶段可以解锁 lift 后，举 = 扔的组合才能建立。举的好处是范围攻击，可以迅速让大批敌人暂时性无法作战，配合扔可以起到一定的“妙用”，比如大家都觉得头疼的与 Matriarch Benezia 一战，实际上她的实力只能算是平平，但是周围那些 Asari 族的 commando 却能给玩家造成不小的麻烦，超能力一个个用起来就没停过。这里一开始就可以利用站位吸引这些士兵，然后把它们举起来，全部扔到中间那个坑里，瞬间秒杀，技术好的话几乎连护甲都不会受到多少损伤即可将她们消灭。

生化系的终极大招 Singularity 类似一种小型黑洞，同样有这种妙用，在悬崖边上或者任何区域地图不显示的地方使用，把敌人吸到那里去，轻松秒杀对手。



防御系

Warp、Stasis 都没有太大作用，点一点有个效果就行了，而要不要 Barrier 则取决于人物的护甲技能如何，如果有了重甲，那么 barrier 并不是太重要，而像那些只能穿 bisic amour（轻便盔甲）的人物来说 Barrier 就比较重要了。

技术系

技术系大部分技皆属于被动型，而主动技能则都是妨害。如果给主角选则了工程师职业，则可以把 Electronics 和 Decryption 升满，游戏中不仅会出现需要 master 技能才能开的箱子，而且有几个支线任务几个需要 Mater 破解技能才可以领取，所以有升级点数的话还是尽量升级到 Mater 级别吧。

Hacking 是游戏中比较鸡肋的机能，因为它只能影响除 Geth 以外的机械单位，而游戏中很大一部分时间都是要和 Geth 打交道。另外，游戏中的机器人，除了月球训练基地外，再没有别的地方会比这里更多了……

Damping 算是技术系里面非常有效的一个，它的功能就是可以让对方暂时不能释放生化和技术特技，类似于封魔。在对付那些恶心的生化人时施放一个，可以给战斗带来非常大的帮助。





技能加点

随着级数的上升，人物会得到技能点数，但是随着等级的提高，所得到的可分配技能点数是不一样的。

1–5 级	主角升级加 3 点，队友加 2 点
6–20 级	所有人升级加 2 点
21–35 级	主角升级加 2 点，队友加 1 点
36–60 级	所有人加 1 点



队的生存能力。

每个人本身职业名技能是应该好好掌握的，尤其是主角，Specture训练这个能力一定要重视，这个能力可以全面地

由此看出，在游戏早期就必须决定人物的升级方向，这里一定不要企图让主角全面发展，专精某个方向远比学会一堆华而不实的能力强，至于向哪个方向发展就全看你的作战习惯了。队伍能力的平衡需要考虑，非生物攻击，生化攻击和强袭三个方向不能出现真空，必须相互搭配。技术类的 Electronic 和 Decryption 一定要有，否则在中后期会有很多门和箱子无法开启。First Aid 是很重要的能力，队伍中至少得有一个拥有此项技能的队员，这样可以大大提高整

让人物能力得到提高，还能学会 Unity 这个能力。Charm 和 Intimidate 这两个能力虽然重要，不过不要同时培养，如果决定走 Renegate 的路线，则需要提升 Intimidate 技能，反之就是 Charm。这两个技能可以让你打开新的对话，从而得到说不尽的好处，比如在交谈中能够从对话人物的口中套出更有价值的信息，或者可以通过威胁的手段得到一些正常手段无法得到的好东西。Assault Training 中的肾上腺素激发（Adrenaline Burst）是不可多得的好技能，可以让他技能的冷却时间大大地减少，在作战中能够抢得二次攻击的先机。到游戏后期会出现等级更的高级护甲，这时候就需要提升 Armor 这项能力，不然就只能看着好的护甲流口水了。

在武器技能方面，如果给 Carnage 技能分配了一定的技能点，能让散弹枪在近距离拥有很致命的威力，狙击枪的 Assassination 配合高爆弹头和稳定性组件，必杀率极高。其实在武器技能中没有一个技能是不好的，如何升级技能主要由玩家的作战方式来决定，这里记住一定要专攻一到两个技能，不然每个技能到了后期都是半桶水的话可有你受的了。

值得一提的是 Medicin 技能条的神经冲击（Neural Shock）特技，这个技能对任何生物类敌人都有特效，哪怕是 1 级的神经冲击也可以对 Krogon 战斗大师这样强悍的敌人起到显著的效果，这个可以说是系统对于工程师们的一个补偿之一了。

队伍中的几名外星人，Garrus 在作为一个技术性队员的同时，也由很大的潜力成为狙击手。另外可以让 Liara 快速习得 Singularity 这个终极战斗生化特技，可怕面杀伤效果会让你再战斗中尝尽甜头。至于 Wrex 就是一血牛，本身他自己就拥有 Barrier 技能，只要再升级一下他的 Fitness 和原本职业的必须技能，作战的时候就可以放心的放他出去成为一个坚实的肉盾了。





武器装备

武器装备都有等级设定，在名称后以罗马字母标志，I 为最低，X 是最高。武器和装备都可以配合升级部件使用，因为游戏中使用武器的特殊性，这些部件都不是一次性的，可随意更换。在游戏中找出最适合目前战况弹药种类配合对作战帮助非常大，比如对付人类混混时可以加装 Anti-personal 弹头，对付 Geth 族时更换 Armor-piercing 弹头为宜，如果遇到“混合编制”的敌人，可以视情况给不同区机装上不同的弹药轮换使用。

这里还要介绍一下的是武器贩售许可证，游戏世界中共有 15 个装备制造商，玩家必须拥有相应的制造商许可证才可以在诺曼底号上的商人手中购买该厂商生产的各种装备。这些证件除了一个是自动得到的以外，其余的 14 个需要玩家自己去寻找。许可证的入手方法是在商店里购买。

人物等级	武器等级
1–6	I
7–12	II
13–18	III
19–24	IV
25–30	V

人物等级	武器等级
31–36	VI
37–42	VII
43–48	VIII
49–54	IX
55–60	X

许可证购买位置

玩家等级为 1 级时出现	
Aldrin Labs	Citidel 的 C-sec 里的 Turian 供货者
Elanus Risk Control	Citidel 的 Lower Market 中的 Morlan
Elkoss Combine	Citidel 的的 Upper Market 中的 Emporium
Sirta Foundation	Citidel 的的 Upper Market 中的 Emporium
玩家等级为 18 级时出现	
Ariake Technoligies	Citidel 的 C-sec 里的 Turian 供货者
Armali Council	Virmire 的 Salarian Camp
Devlon Industries	Citidel 的的 Upper Market 中的 Emporium
Haliat Armory	Feros 的 Zhu 's Hope
Rosenkov Materials	Noveria 的 Port Hanshan
玩家等级为 36 级时出现	
Armax Arsenal	Citidel 的的 Upper Market
Geth Armory	Citidel 的 Lower Market 中的 Morlan
Kassa Fabrication	Citidel 的 C-sec 里的 Turian 供货者
Serrice Council	Citidel 的的 Upper Market 中的 Emporium
玩家解锁 "Rich" 成就后自动入手 Spectre	

其他系统介绍

按下 START 后悔进入游戏菜单，其中除了游戏基本设定的选项以外，其他的选项在出现变化或者出现新的内容时都会开始闪烁提醒玩家进行查看。主要选项如下：

EQUIPMENT 选择武器装备，另外武器可以安装升级套件，提高各种参数，在装备 EQUIPMENT 画面按 X 进入装备插件栏。每次取得新的武器或者升级套件时这一选项就会开始闪烁提醒玩家注意查看。另外，游戏中身上所携带的物品上限为 150，平时多注意整理一下，不然到了后期拿到好东西却放不下就只能丢掉了，欲哭无泪啊！

CODEX 词条解释。在这里玩家可以查阅到各种资料，对于整个游戏的世界观以及一些重大事件的了解非常有帮助。在这里可以知道各种族的信息，还有星球、人物等介绍，同时部分介绍伴有语音说明。

JOURNAL 游戏日志，当前任务。主要任务栏按右键进入分支任务（Assignment），大部分任务都有多种处理方法，处理后会有得到相应的不同数值的增加，至于具体如何去完成，那就全看玩家想在游戏中扮演怎样的角色了。

SQUAD 升级。可以提升各种能力。队友的也需要玩家提升（可以设定为队友自动调配升级点数）。

MAP 地图。地图中按下 A 键可以设置自己的行动目标，在游戏画面小地图上会直接显示出来（其他重要地点需要靠近才能在小地图显示）。另外在地图旁边非常详细地放出了图例，非常方便。

OPTION 基本设定选项

SAVE\LOAD 保存和提取记录。

武器数值栏位	
Shots Before Overheat	射击过热（数值越大，武器在连发时可以打比较久才过热）
Accuracy Rating	射击准确率
Damage	指武器的直接伤害力

手雷数值栏位			
Explosive Impulse	爆炸的冲击力	Effect Radius	爆炸的辐射

工具数值栏位（Omni-Tool）	
Shield Bonus	护盾加值
Tech Cooldown Bonus	指战斗中使用 Tech（科技专长）技能时的冷却时间
Med Recharge Bonus	指战斗中使用 Y 补血后的冷却时间

护甲数值栏位	
Damage Protection	护甲防护力（针对一般伤害）
Shields	护甲外护盾的防护力（针对一般伤害）
Tech/Biotic Protection	对抗 Tech（科技专长）或 Biotic（异能专长）攻击时的防护力



交谈的技巧

这款游戏的一大魅力就是在如何与人打交道上面。如果说你准备简单的好人做到底，或者说做一个彻头彻尾的宇宙恶人，那游戏中的很多乐趣就消失了。但是这也不能怪大家，这次游戏最不厚道的地方就是在于没有中文字幕，全程英文语音。虽然可以调出英文字母，但是对话时画面无法定格，这对于英语不怎么样的玩家来说完全不够反应时间，与人之间的交流乐趣少了很多。虽然选错对话不会直接 GAME OVER，但也会在一定程度上影响人物之间的关系。面对上下级如何应变全靠玩家自己的能力了……其对话的数量绝对是令人发指的多，喜欢看剧情或提高英语水平的玩家可以尽情享受了……另外对话大成功会取得较好的道具和经验。

可能面对这种情况有些玩家开始担心游戏继续进行会受到比较严重的影响，比如我想做个好人，但是却因为语言不通而没有朝好人方向发展怎么办？这点不用太担心，有个针对游戏的小窍门，对话时选轮选右上的第一个选项通常都是有礼貌的句子，右中第二选项通常是中立、持保留态度或结束对话，右下第三选项通常是开骂或呛声的句子。如果想一直维持一个友善的形象，那就一直选择右侧第一个选项吧，如果是在忍不住了想吵一架，那就用最后一个选项一路说到底好了。

另外在有些情况下左侧也会出现对话选项，这里的选项一般都是在情报方面的询问语句，如果想对某件事情知道得更详细一些，就可以从这里面选择自己想知道的事情。而且通常询问结束后在你的银河信息资料库中就会有新的内容加入。

到这里，我想诸位已经对这次我们要前往的世界已经大致有数了，那么下面，我们就来看看在质量效应的世界中即将发生的一切吧。



NORMANDY AND EDEN PRIME

浩瀚无垠的宇宙中，飞船极速掠过一颗颗行星的上空，从加速器被射出后，便距离目的地不远了。Shepard正前往飞船的舰桥。他的长官已经在那里了，那是一个异星人身为Spector的Nihlus Kryik。在飞船进入了令他满意的状态后，他便离开了舰桥。不一会，便会有让玩家前往舰长室的命令，一路到滴进门后发现Nihlus已经在那里了。简单交谈后，舰长也到了，从交谈中可以听出发生了一件不得了的事情，在Eden星上，人类发现了一座非常完整的古代Prothean族的信标，但是因为当地设施的限制，无法进一步研究，而且信标无法得到良好的安全保障，所以这次他们的任务就是秘密护送信标离开Eden星。

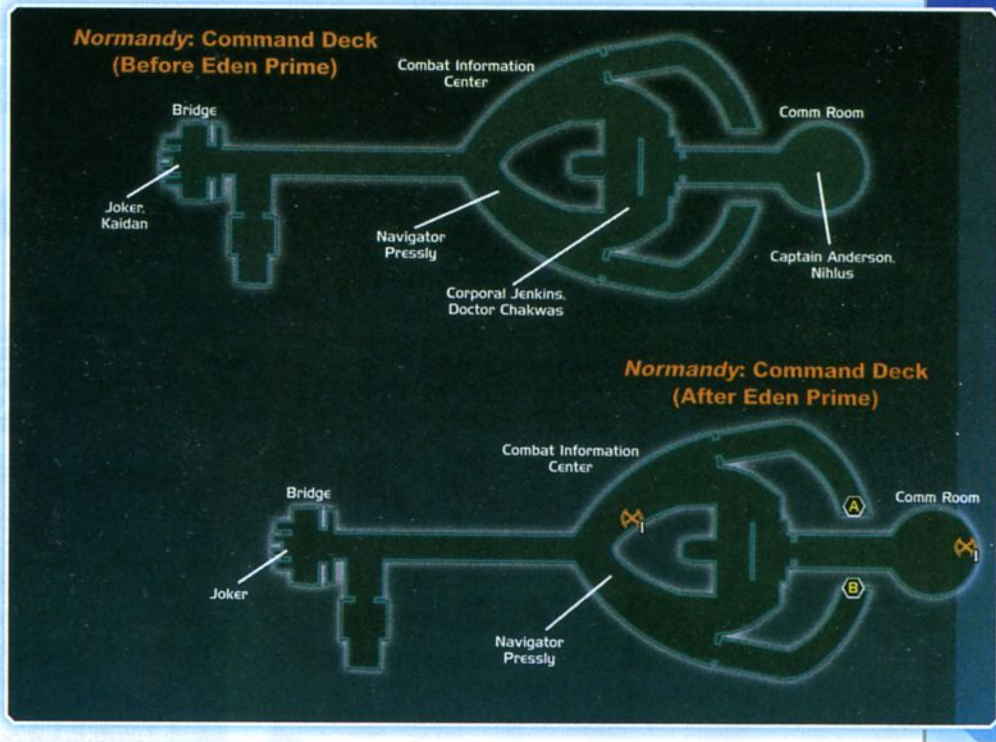
就在交谈中，战舰收到了一段影像，Eden星上的挖掘部队遭不明武装袭击，看来这支来历不明的武装对于这个信标也很感兴趣。周围没有其他部队了，为了避免信标被夺走，舰长下令Shepard带领一个小队前去调查并营救幸存者，同去的还有Nihlus，但是他选择单独行动。

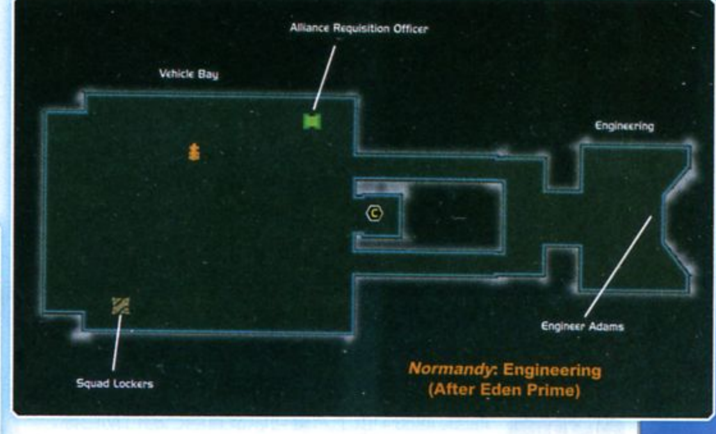
到达Eden星表面后首要目的是找到信标，然而没走多远，小队遭到伏击，Jenkins下士中弹身亡。在又经历了一场战斗后，小队看到了正被追击的Ashley。将其解救出来后，得知袭击这里的武装力量就是在300年前已经被镇压了的Geth。现在的情况下小队需要更多的帮助，于是Shepard邀请Ashley加入队伍以弥补小队的人手。

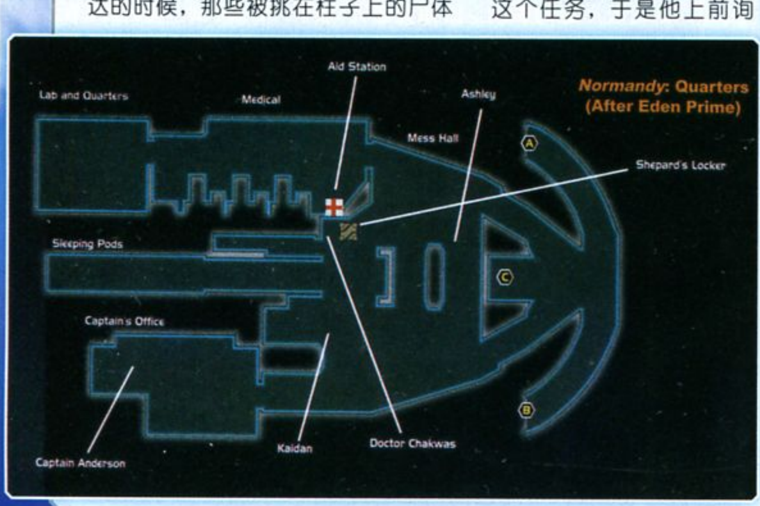
前进了没多久便遭到了Geth的袭击，战斗结束后，Ashley认为还应该有幸存者在前方的区域，事不宜迟，赶快前往那里。然而就在即将到达的时候，那些被挑在柱子上的尸体开始发起攻击，原来这个柱子可以将生物尸体改造成作战工具，这些被改造出来的东西被称为Husks。消灭了这些Husks后，在前方被锁住的门后似乎有幸存者，Shepard上前解开了门锁，只需要按照提示快速按下相应按键即可解开，不过只有一次机会。打开门后，发现里面躲藏着两名研究员：Dr.Warren和Dr.Manuel。一番对话后，Shepard吩咐两名幸存者在那里等待后续部队的救援，自己率领小队继续前进。

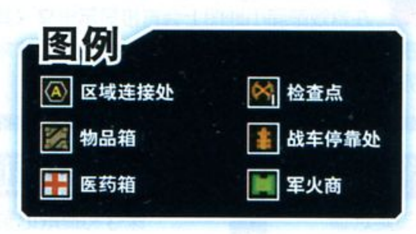
这时Nihlus来到了一片已经残破不堪的设施，他在这里碰到了自己的战友，同为Spector的Saren。Nihlus觉得很奇怪，因为Saren并没有受命来完成这个任务，于是他上前询问。Saren一边从容地回答他的问题，一边走到了他的身后，举起枪对准了Nihlus。

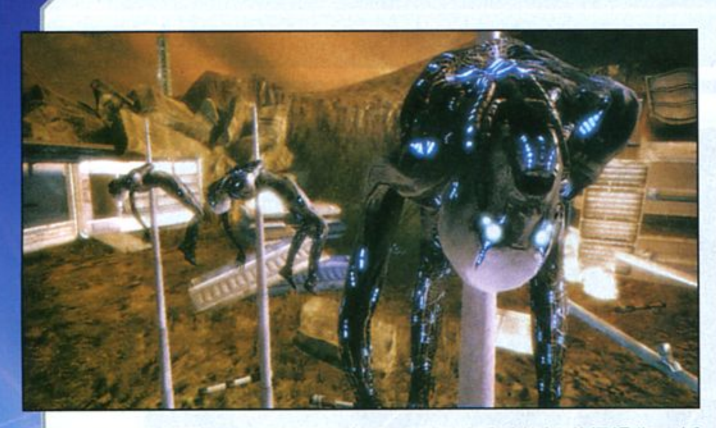
不远处的枪响引起了Shepard的注意，在一座小桥的边上能够看见前方有很多Geth和Husks聚在一起，似乎刚刚发生了什么。将这一小股敌人消灭后来到他们聚集的那块平地，发现Nihlus已经中弹身亡。忽然，旁边发出了一阵声响，所有人下意识地举









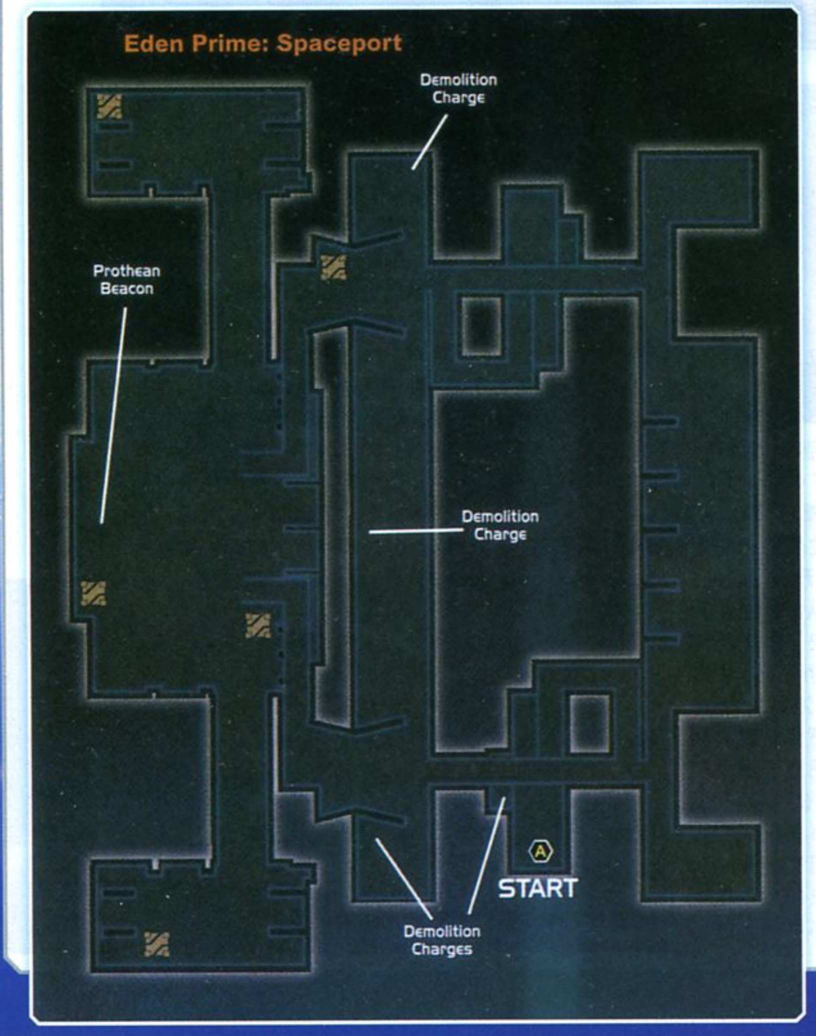


枪瞄准了那里。一个人类举着双手小心地站了起来，他自称名叫powell，并且看到了刚才发生的一切。powell告诉他们，杀死Nihlus的人就是Saren，而且Saren已经和Geth混在了一起。询问后得知，Saren已经前往不远处的列车，队员们立刻开始追击。在车站经过短暂交火后径直向前就可以乘上最后一辆列车。

当他们到达目的地时，发现四周被安置了四枚炸弹，必须立刻拆除，但是敌人的火力比较猛烈想要顺利拆除还需要压制以后才能够进行操作。拆除炸弹有时间限制，不过在普通难度下要完成压制再拆除炸弹时间不会很紧张。在拆除所有炸弹，并消灭了周边敌人后，前往旁边的一块空地，来到传送装置前会有剧情发生。

在战舰上，Shepard从昏迷中醒来，在交谈中他们又一次谈到了那不可思议的力量，Kaidan上尉也描述了当时的感觉，但是当医生问起Shepard所看到的画面时，却无法得到一个让人满意的答案。这时舰长来到了房间里，



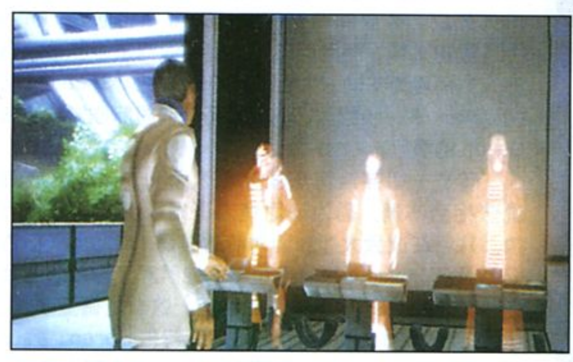


并且表示需要和Shepard单独谈谈。等医生和Kaidan豆离开后，舰长谈到了这次任务中最大的意外——Nihlus的意外死亡。并且简章提醒Shepard要小心Saren，他是个危险的人物，而且他因为人类在银河系中的迅速膨胀而对人类有着说不清的仇根。接着舰长要求Shepard前去通知Joker下一步行动，他们准备前往星际联盟议会去告发Saren的罪行。

但是一切并没有想象中那么顺利，议会高层对这种说法相当不满，因为缺乏有力证据证明Saren的所作所为。并且在议会大厅当面对峙的时候，Saren矢口否认自己杀死了Nihlus，并且振振有词地解释了自己为何会出现在一个本来与他毫无干系的地点。这次的调查不了了之，但是Shepard发誓要找到证据来控告Saren。会议结束后，舰长告诉Shepard其实在Spector内部也有不少战士对Saren不满，并且也想除掉这个害群之马，有一名叫做Garrus的优秀战士比较突出，如果能够与他合作的话，想要扳倒Saren会容易很多。



CHAPTER1: THE CITADEL

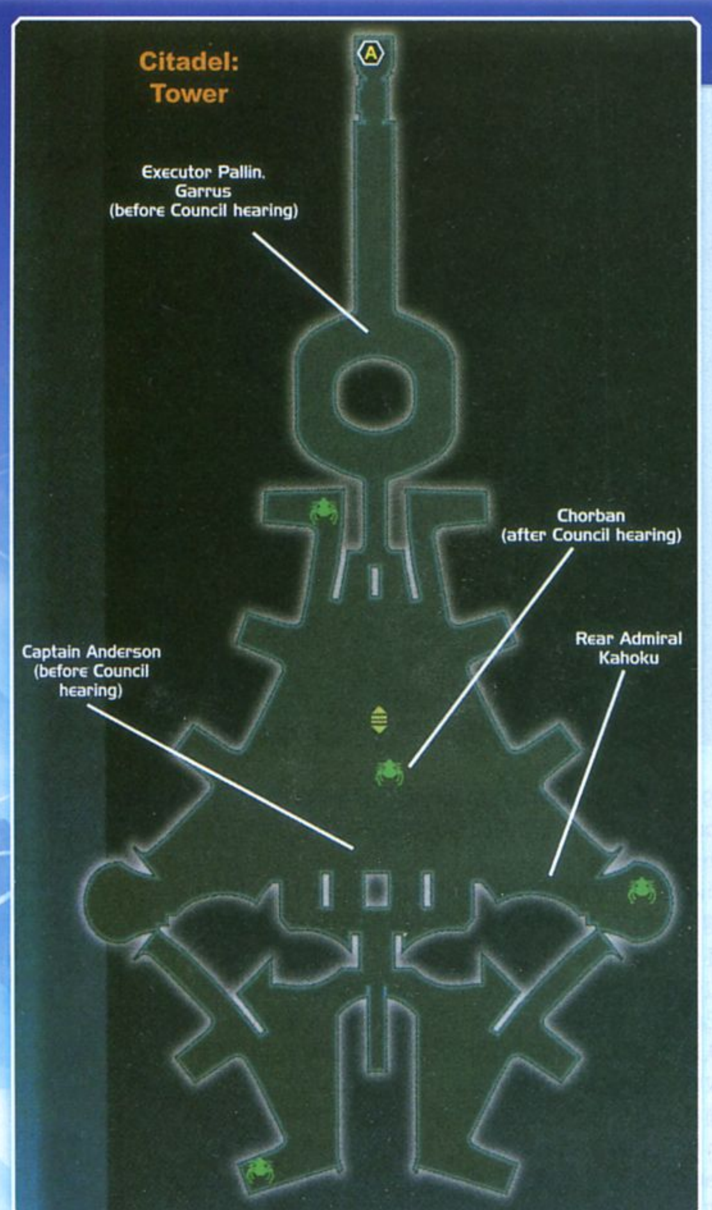


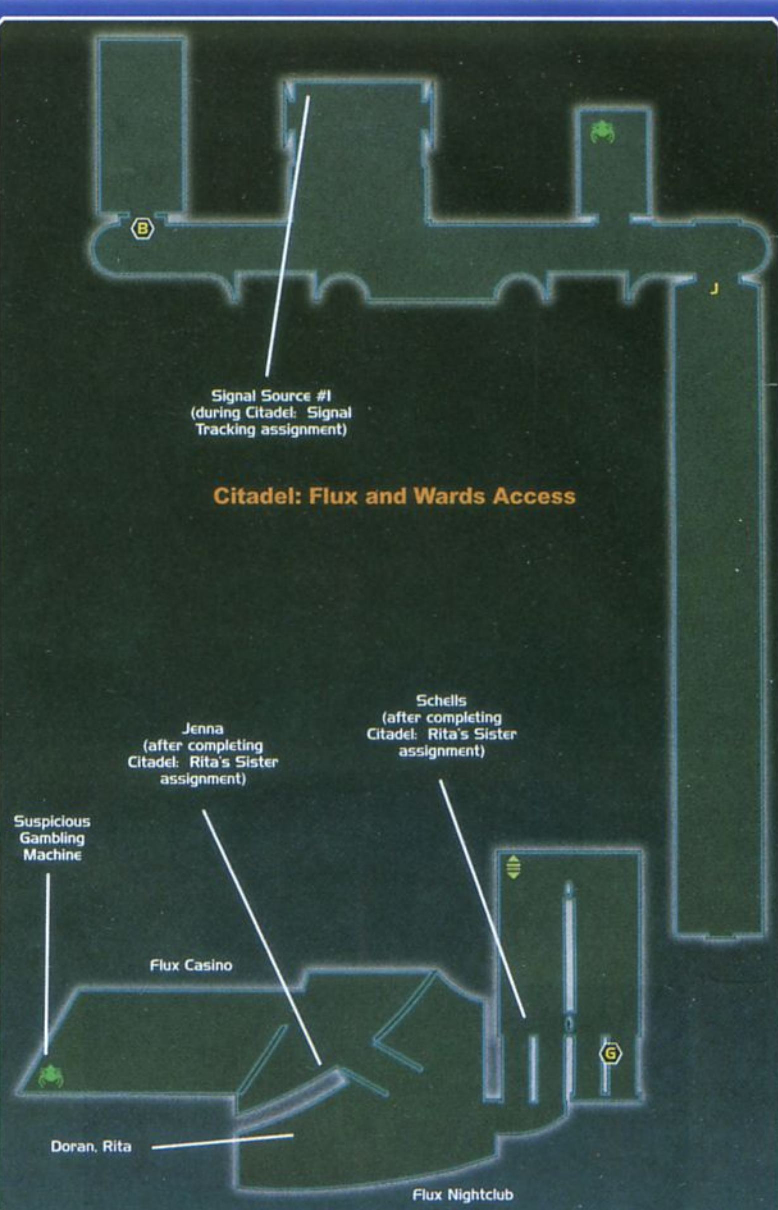
根据舰长提供的信息，前往Chora's Den从Harkin那里能够得知现在Garrus的下落。不过要找到他似乎不太容易，虽然知道他正在夜总会里逍遥快活，但是夜总会门口会发生激战，杀死守卫后才能进入。见到Harkin时他正一脸享受地靠在夜总会一脚的酒桌边色迷迷地盯着这里的美女们。上前说明来意后与他聊了起来，从话中得知Garrus正在Med Clinic执行任务，现在前往的话应该能够碰到他。

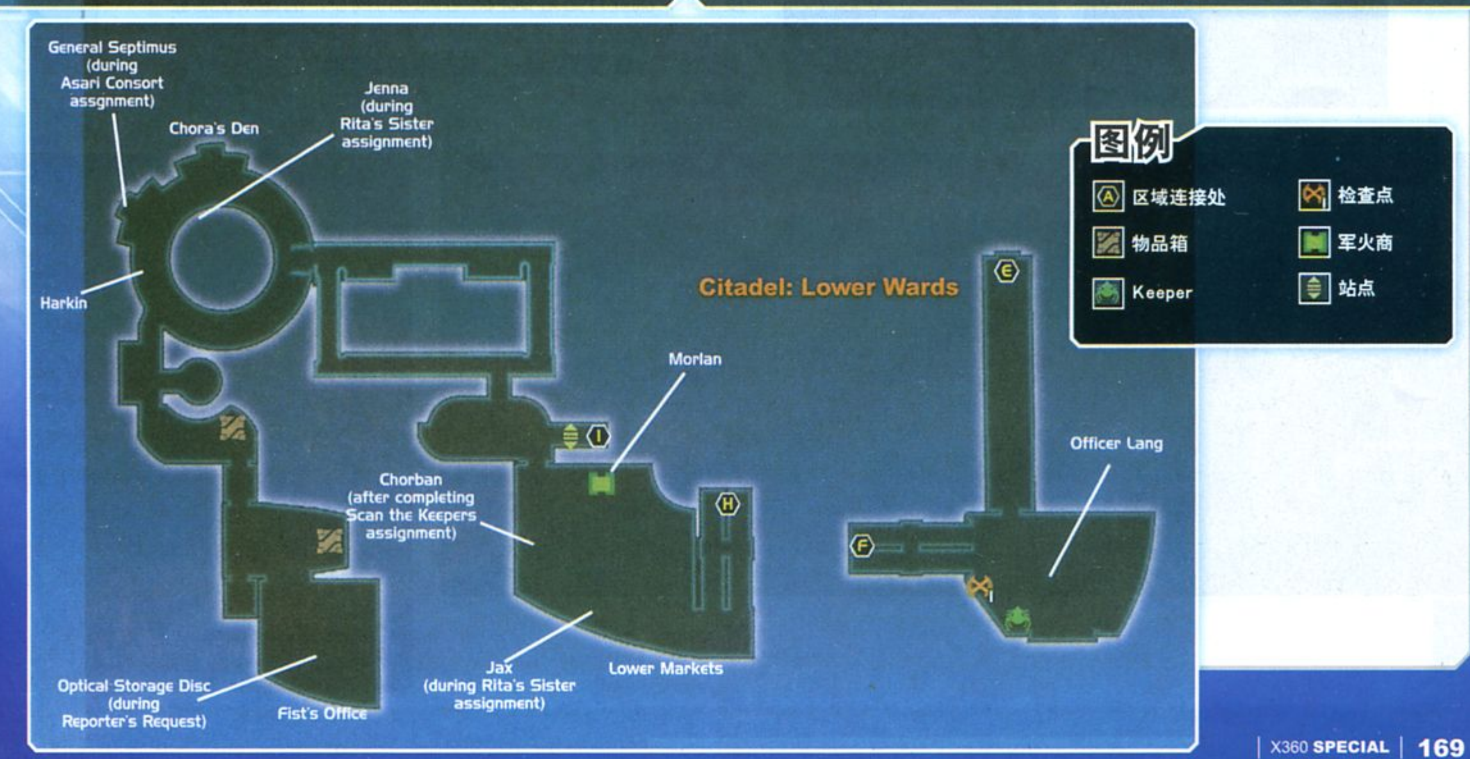
得到这些情报后，Shepard立刻前往了Med Clinic。没想到的是他们在这里遇到了一帮恐怖分子劫持了Chloe Michel博士，而Garrus正试图悄悄靠近解救博士。Shepard一行人的突然闯入让恐怖分子开始激动，就在这时，Garrus果断开枪击毙了匪首将博士从他们手中解救出来。解决了剩下的乌合之众后，Shepard上前质问Garrus为何不考虑人质安全而贸然开枪，经过一番解释后双方进入了谈话的正题。谈话中得知，不久前Saren曾经来找过Michel博士打听关于信标的消息，看来他想取得信标达成某些不可告人的目的。下一步他们要前往刚才的夜总会找到Fist，他似乎知道一些Saren为Geth卖命的证据。Garrus从这里开始加入队伍，可以在编队界面中选择行动的人员。

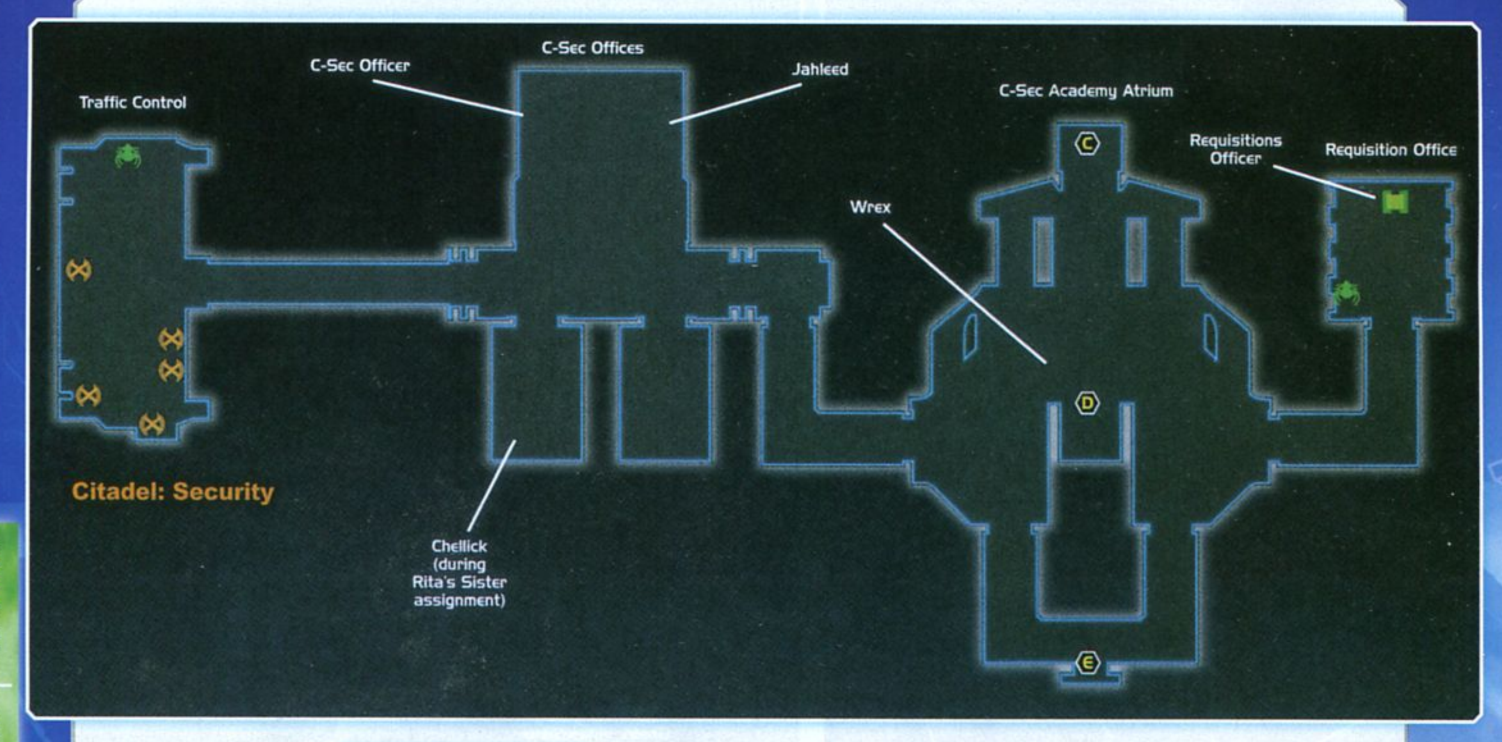
挥刀夜总会后发现那里已经严阵以待，不用多说什么了，一路杀进去，在最里屋找到了企图负隅顽抗的Fist。这里只要击毁两侧的自动炮就可以触发剧情，不用再Fist身上过多的浪费火力。但是让人失望的是Fist知道的并不详细，而且似乎他自己也正遭到追杀，并且从他口中得知他们要找的一名quarian族女性正有生命危险。一行人迅速杀出夜总会，前往出事地点。这里有限制时间，尽量不要在路上的战斗耗太多时间，拉近距离提高命

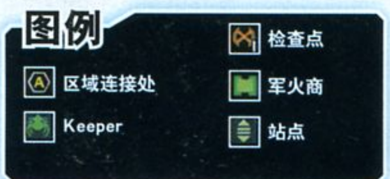



Citadel: Tower
Executor Pallin, Garrus (before Council hearing)
Chorban (after Council hearing)
Captain Anderson (before Council hearing)
Rear Admiral Kahoku


Signal Source #1 (during Citadel: Signal Tracking assignment)
Citadel: Flux and Wards Access
Jenna (after completing Citadel: Rita's Sister assignment)
Schells (after completing Citadel: Rita's Sister assignment)
Suspicious Gambling Machine
Flux Casino
Doran, Rita
Flux Nightclub


General Septimus (during Asari Consort assgnment)
Chora's Den
Jenna (during Rita's Sister assignment)
Harkin
Citadel: Lower Wards
Morlan
Officer Lang
Chorban (after completing Scan the Keepers assignment)
Lower Markets
Optical Storage Disc (during Reporter's Request)
Fist's Office
Jax (during Rita's Sister assignment)
图例
区域连接处
检查点
物品箱
军火商
Keeper
站点



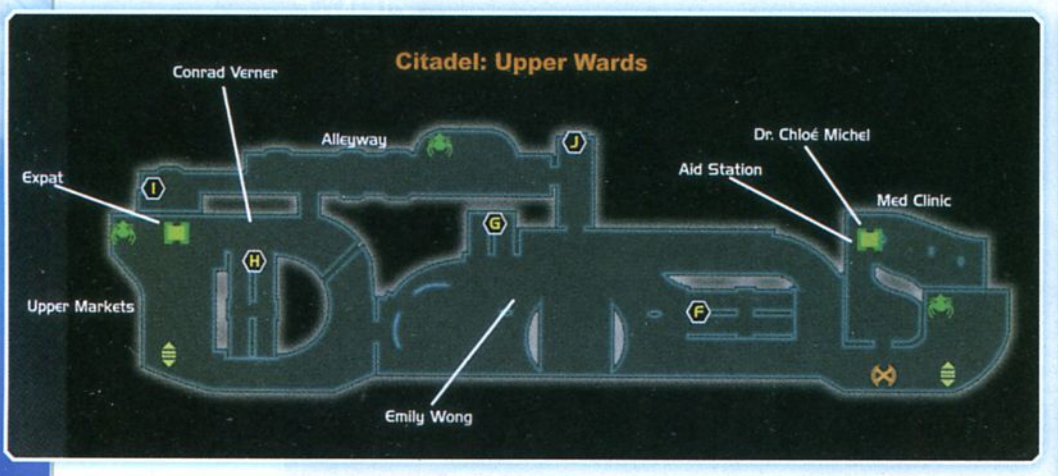


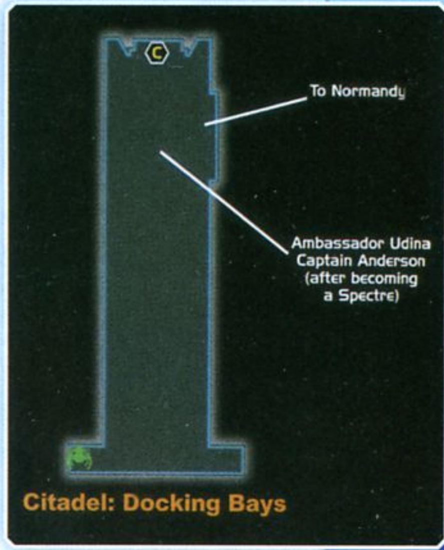


中率为妙。看来 Shepard 的小队赶到的还算及时，消灭了追杀 quarian 的凶手和他的机器人小队后便会与被救出的 quarian 对话。

Shepard 带着这名能够提供线索的 quarian 回去，在对话中得知她叫 Tali，并且她手上有一段关于 Saren 的录音，里面还有一段神秘的女人的声音。得到了这些情报后，舰长提议立刻将这些信息提交给议会，如此有力的证据使得任何人都已经无法再包庇 Saren 了。而 Tali 自愿加入了 Shepard 的小队进行战斗。在前往议会大厅之前，可以先乘电梯到地下再收编一名战士——Wrex。

前往议会大厅后，议员们在听过录音后终于相信相信 Saren 已经成为了 Geth 的走狗。并且因为这次离了大功，Shepard 在议会的授意下，成为了第一名人类 Spector。接下来，就要开始对 Saren 等人的讨伐了，前往太空港登舰吧！到达战舰之后，Shepard 收到了一份意外的大礼，她成为了这艘战舰的舰长！飞船离开了空港，前往下一个目的地。





CHAPTER2: FINDING LIARA

Normandy: Command Deck (After the Citadel)

Galaxy Map
Combat Information Center
Comm Room
Bridge
Joker
Navigator Pressly
A
B

Normandy: Quarters (After the Citadel)

Doctor Chakwas
Aid Station
Lab and Quarters
Medical
Mess Hall
Shepard's Locker
Sleeping Pods
Captain's Room
Kaidan
A
B
C

图例

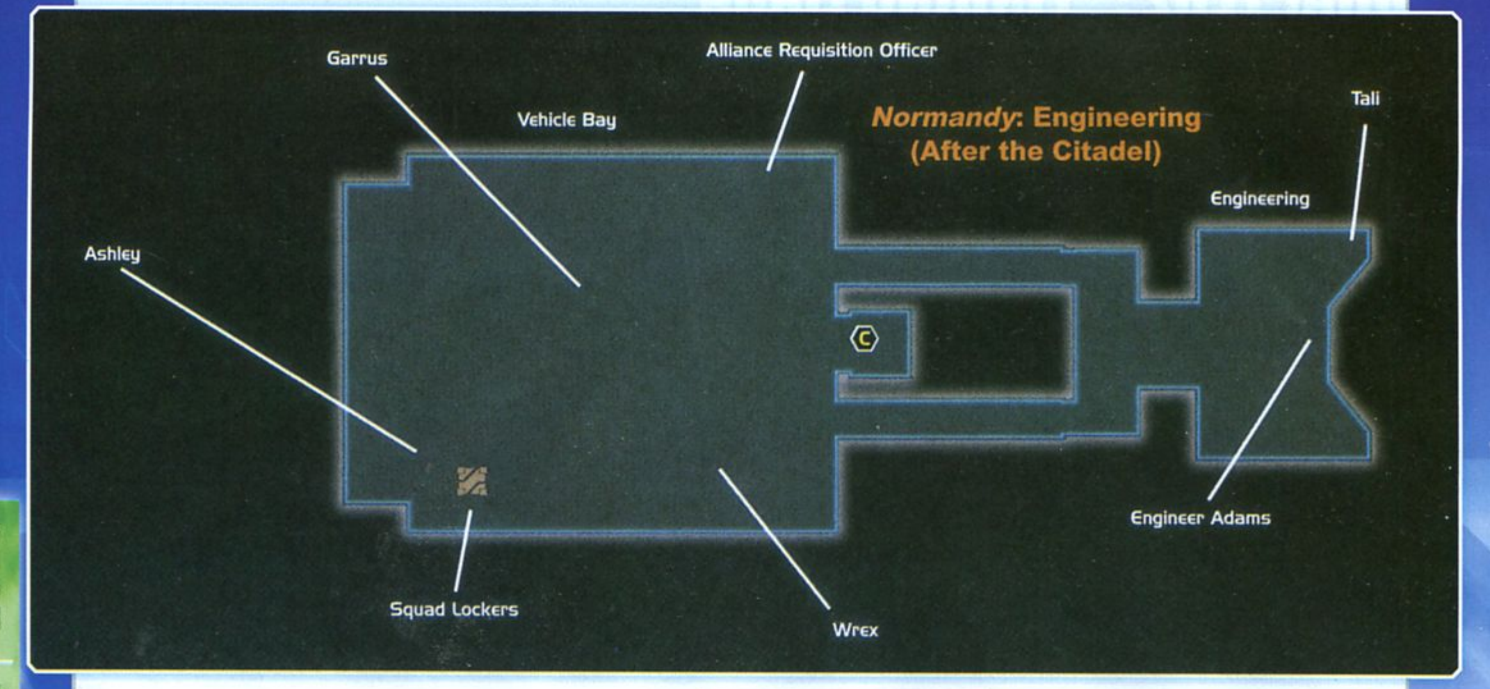
- A 区域连接处
- 物品箱
- 检查点
- 医药箱

Therum

接下来前往 Artemis Tau 去寻找一名叫做 Liara 的 Asari 人。这个星团中一共有四个小星系，在 Therum 可以发现被囚禁的她。战舰会将 M35 装甲车空投到星球表面，这颗星球上散布着大大小小的熔岩湖，小心驾驶，掉下去就直接 OVER 了。但是同样，路上很多敌人可以直接用车撞进熔岩湖中，可以提高不少效率。中途会经过一个要塞，从正面是进不去的，要从旁边的小路绕行，消灭要塞里的敌人后自己将门打开才能继续顺利前进。在地图最顶端能找到地洞的入口，但是在进入之前会遇到 Geth 的疯狂抵抗。

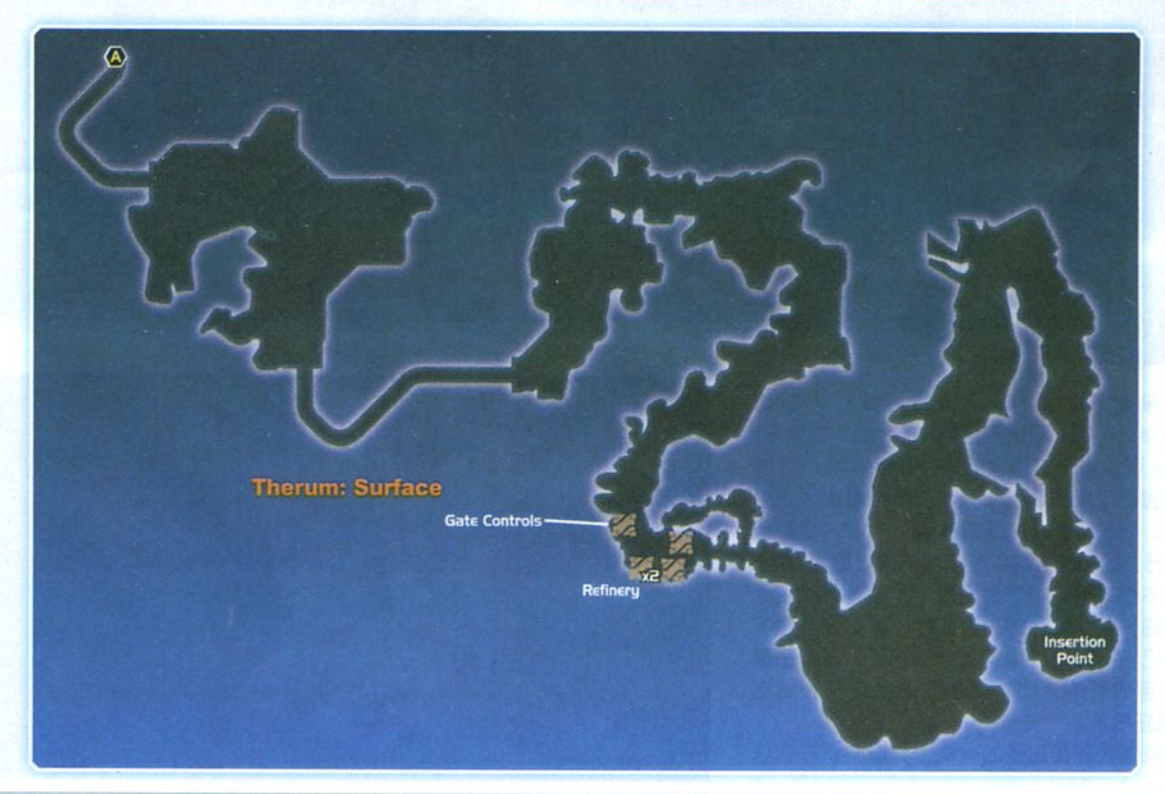
除了原先驻守在这里的一批士兵以外，在到达

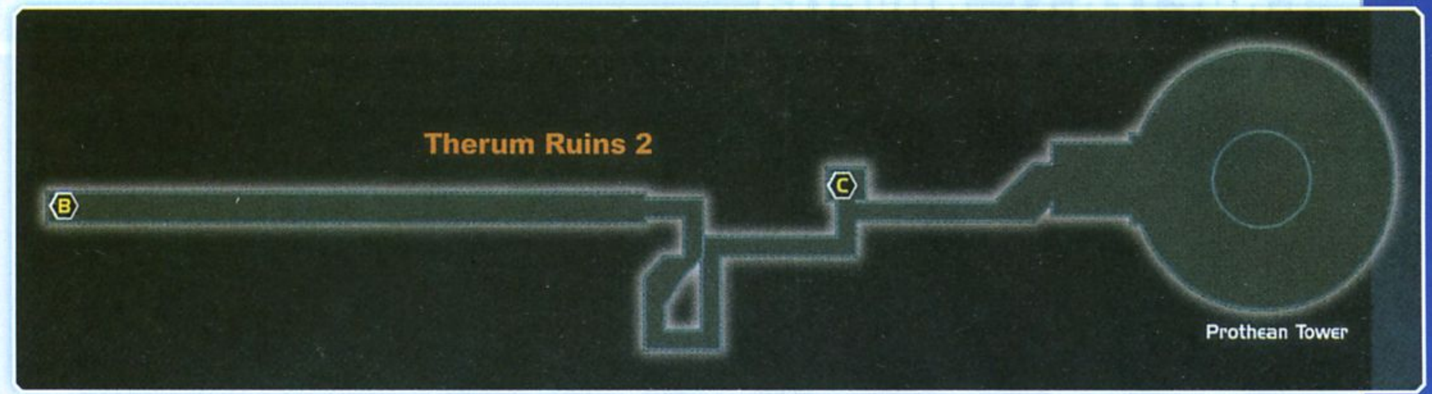




洞口时会遇到Geth战舰空投的又一批敌人，这里将要在没有装甲车强火力的情况下面对两只四足Geth，利用掩体慢慢消耗它们吧。进入地洞后顺路前进，来到最底层将这里的守卫全部消灭后要启动一个机关，按照“A、X、B”的顺序可以将地面炸开缺口，乘电梯上去关闭机关就可以救出Liara。找到她以后会引发一场中等规模冲突领头的是一个Krogan族佣兵，优先将其击毙，不然他的存在会造成不小的伤害。将敌人消灭后会有逃离这里的剧情发生。





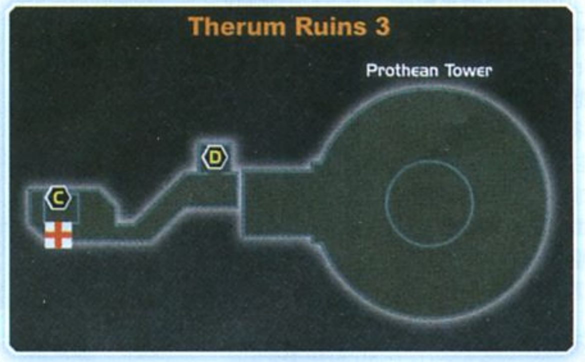


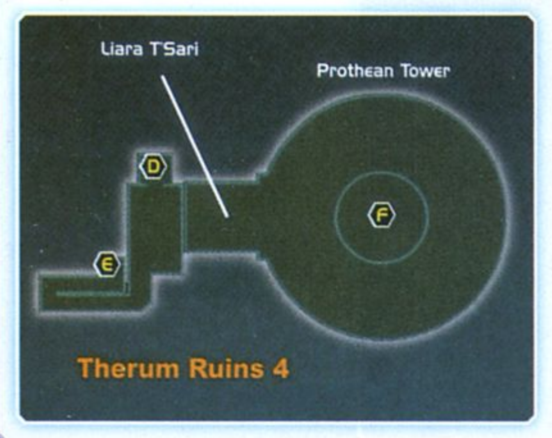


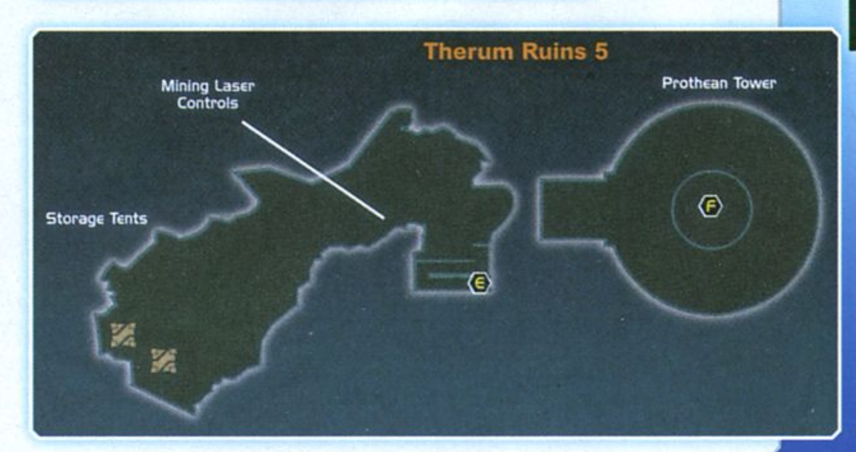


这里需要说明一下，Feros、Noveria以及寻找 Liara 的任务是同时出现的，没有一定的完成顺序。玩家们完全可以根据自己的喜好来选择任务顺序，不管玩家以何种顺序去完成这三个任务，高哦是的整个主线剧情是不会受到影响的。

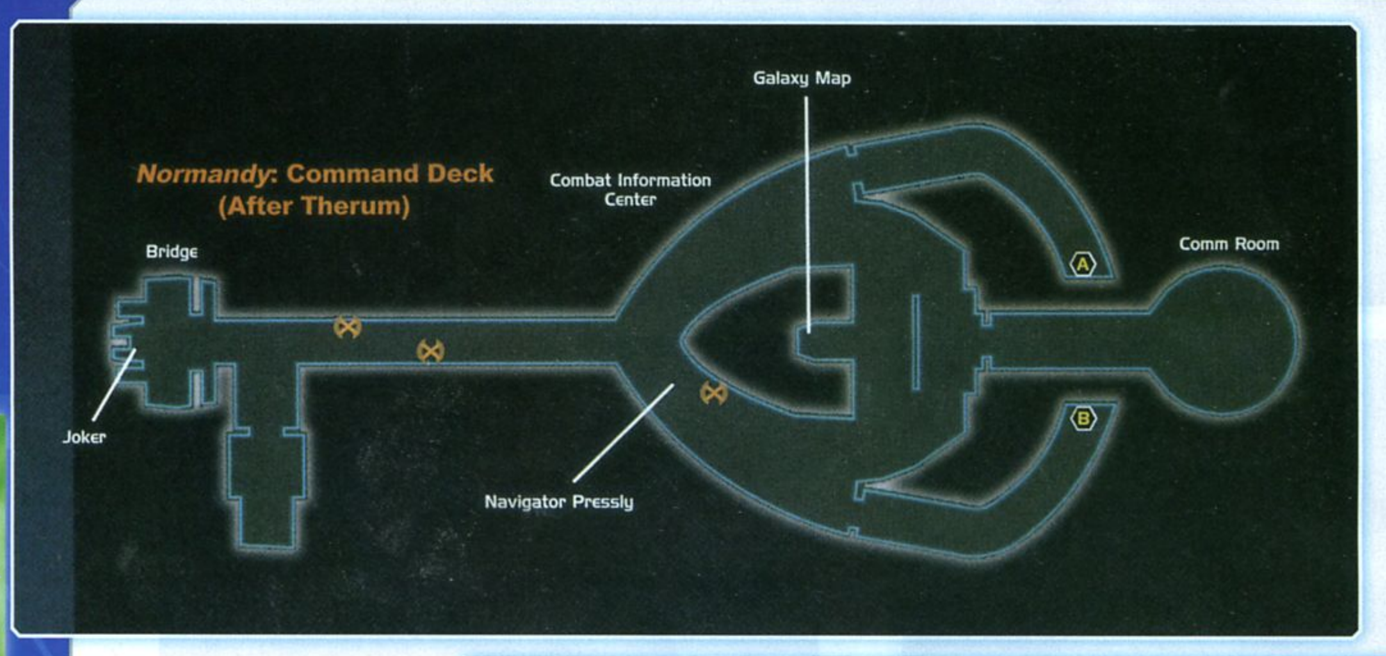




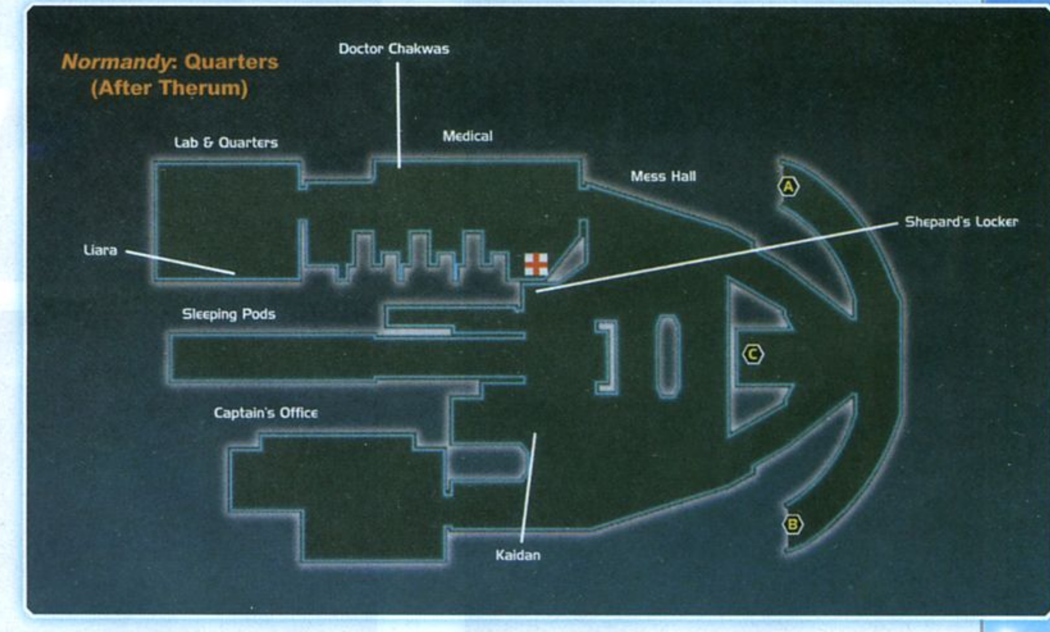


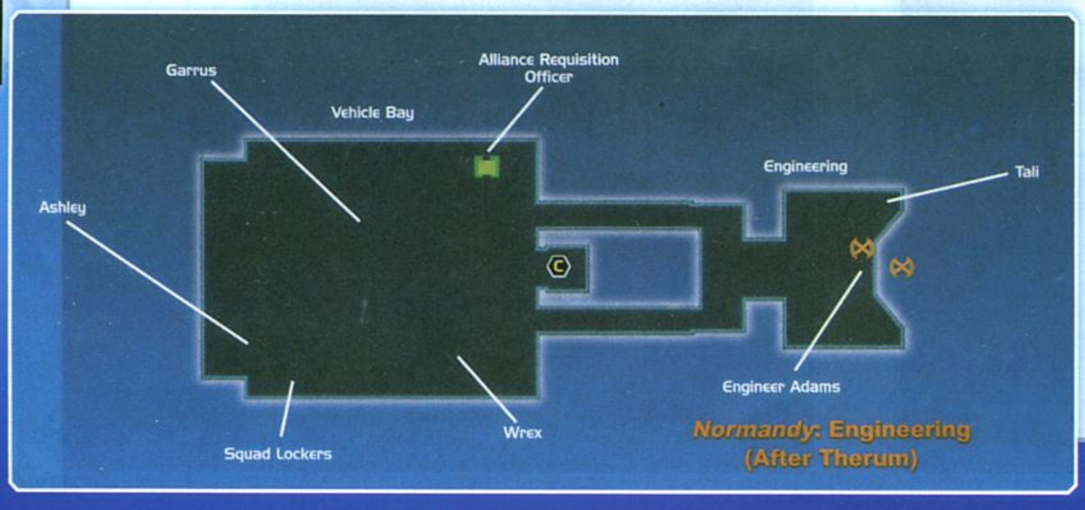


CHAPTER3：Noveria

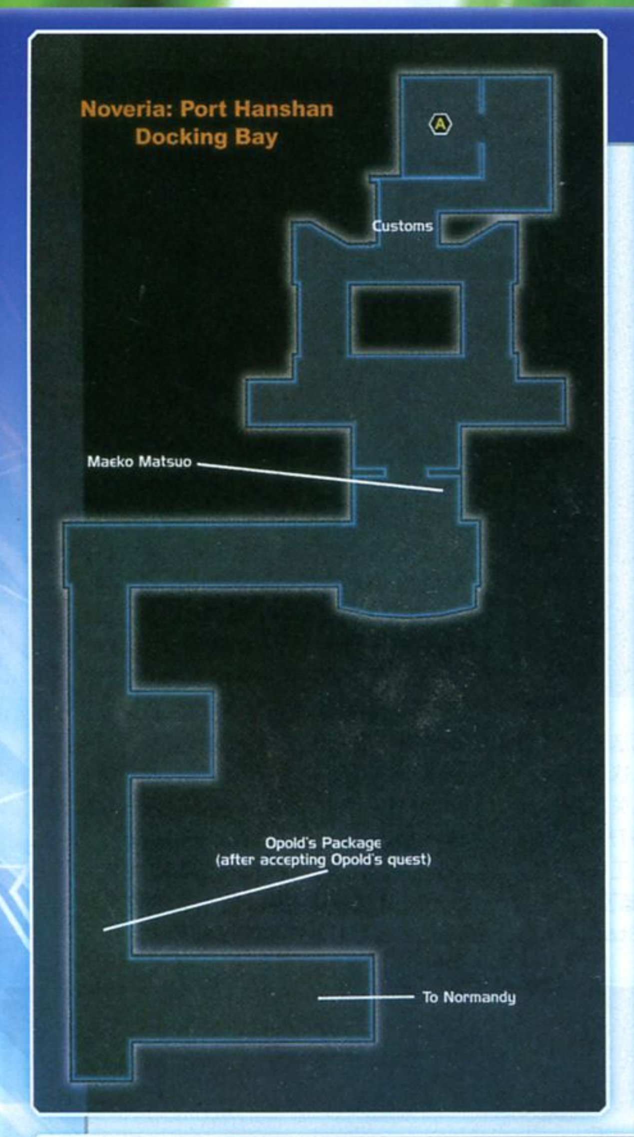


回到飞船上之后，作战人员会进行一次会议，接下来就前往另一处进行调查。飞船来到了冰天雪地的 Noveria。但是想要知道进一步情况则需要前往 Peak15，由于没有通行证，守卫不允许前往车库。这里能有几种方式取得通行证，一切取决于玩家在与 NPC 对话时的选项，可以通过比较强硬的手段取得通行证，也可以使用稍微平和一些的方式。最直接的方式就是到酒吧里去找 Qui'in，答应帮他拷贝一份资料后交给他可以拿到通行证。但是在前去取得资料的时候会与那里的首位发生严重冲突。前往车库后与守门人对话，但是上车之前会在车库有激战，敌人并不多，但是一灵活的跳越型 Geth 为主，它们能通过特殊攻击导致武器无法





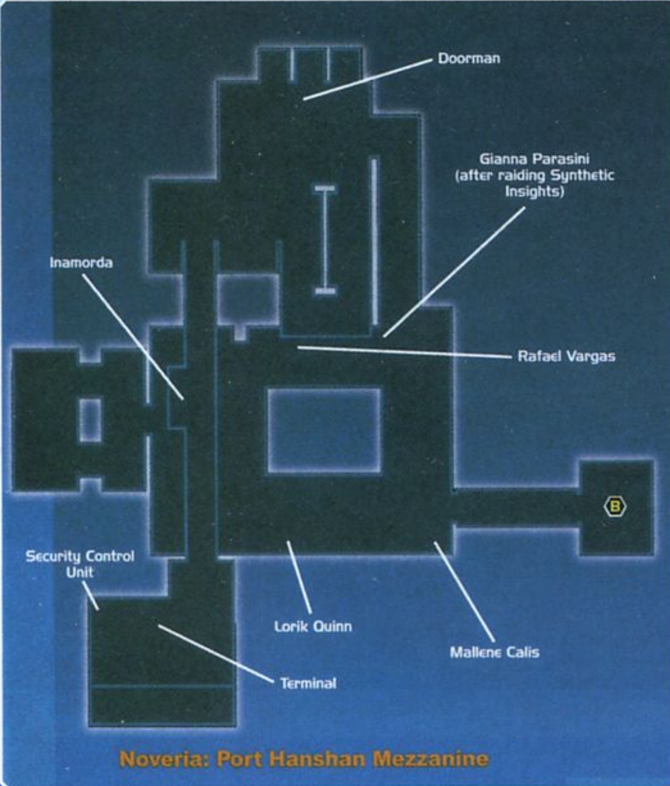




Noveria: Port Hanshan Docking Bay
Customs
Maeko Matsuo
Opold's Package
(after accepting Opold's quest)
To Normandy



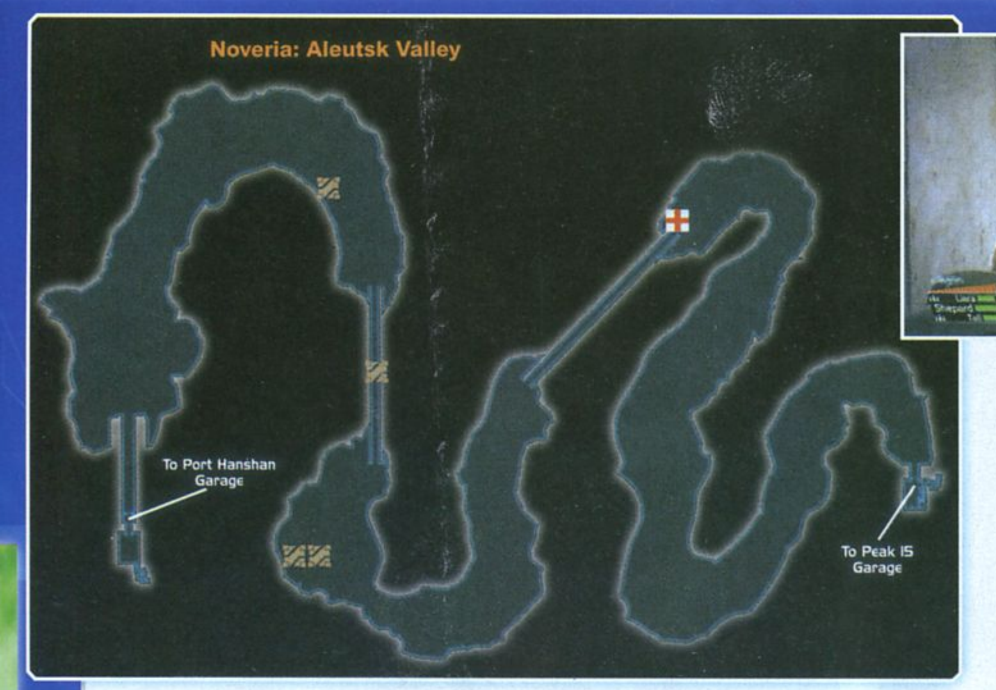
图例
区域连接处
检查点
物品箱
战车停靠处
医药箱
军火商
Noveria: Port Hanshan Plaza
Garage
Lilihierax
Opold
ERCS Guard
Plaza
Gianni Parasani
Anoleis
Administration Office



Doorman
Gianna Parasini
(after raiding Synthetic Insights)
Inamorda
Rafael Vargas
Security Control Unit
Lorik Quinn
Mallene Calis
Terminal
Noveria: Port Hanshan Mezzanine



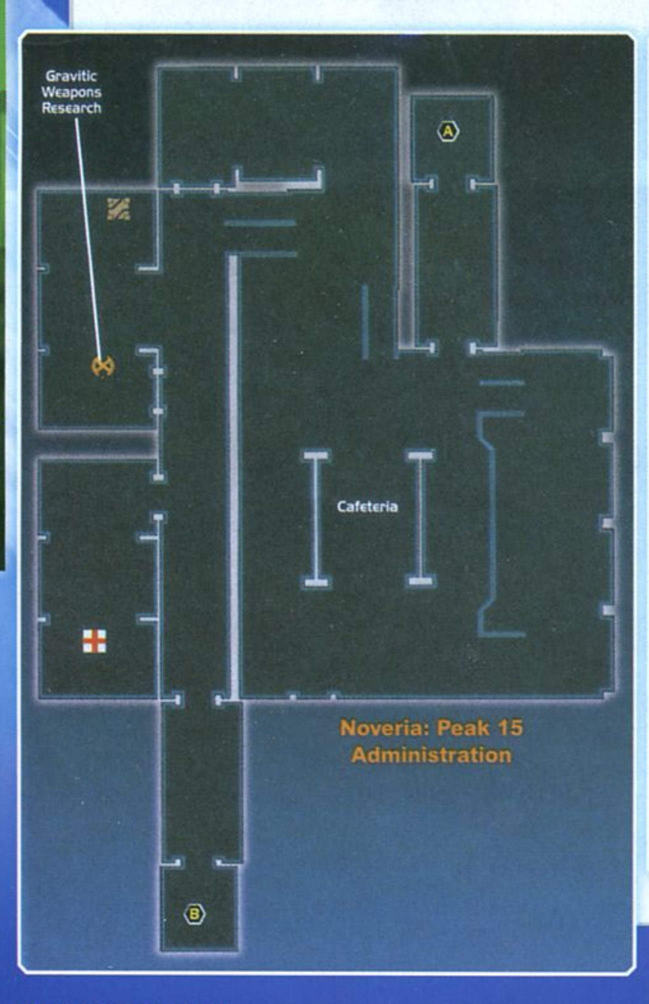
Door Control
Kaira Stirling
(after aquiring evidence)
Lorik's Office
Synthetic Insights
Lorik Quinn's Computer
Noveria: Synthetic Insights Office



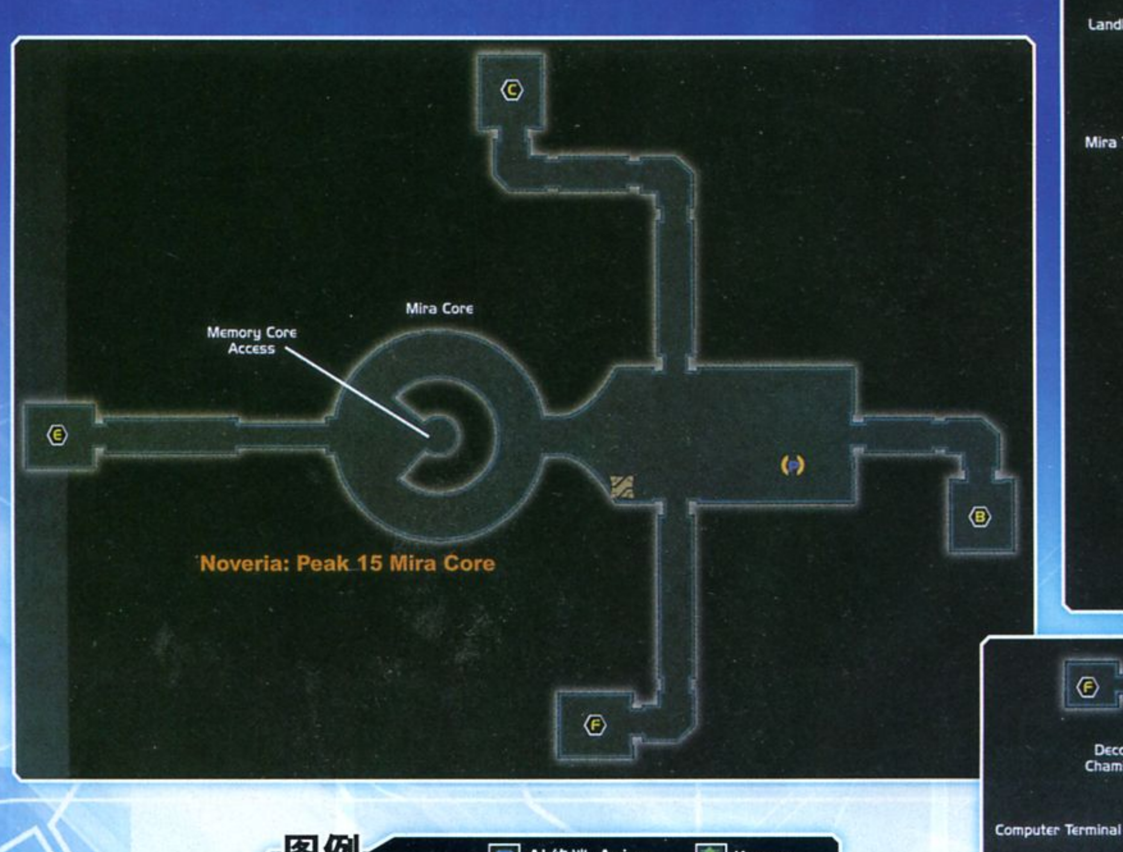
散热，多多注意隐蔽。

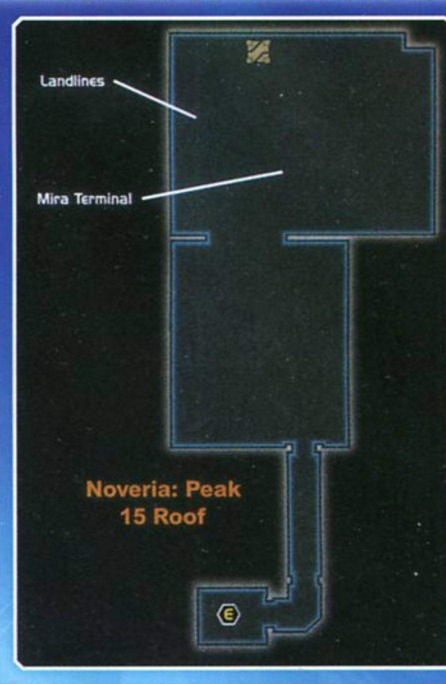
上车后就可以向 Psak15 前进了，一路上会在几个区域遭受不同火力的阻拦，优先击毁炮台。在进入室内后消灭沿路的 Geth 以及 Krogan 佣兵。在深入了一段距离后会出现新的敌人——长相怪异的虫族异形。沿路前进后会来到一个房间，三个门都无法通过，到最里面一个圆形房间去启动机关，这里实际上就是一个汉诺塔的小游戏，解除机关后会有个人工智能出现，它会指示 Shepard 打开反应堆，所有设施启动后回到原处，要求人工智能强行解除门的锁定，接着就可以前往车站了。

上车后列车会自行开往 Rift Station，到达后直接前往大厅，第二个门下去是一个医务室，如果答应帮助医生，可以在帮他昨晚事情后得到门卡从区域的西侧前往目的地。如果选择不帮助医生则需要自己解开最前方的门锁才能够继续前进，如果这样的话整个地区的人都会对 Shepard 发动攻击。不管如何选择，这里都要面对 Matriarch Benezia。战斗分为两个阶段，第一阶段 Matriarch Benezia 会不断召集手下前来进攻，自己在远处放冷枪，并且伴有特殊技能攻击。在消灭了几批杂兵后会有剧情发生。似乎她现在不能完全控制自己，对话最后，Matriarch Benezia 失去理智，再次向 Shepard 一行人发起攻击，现在可以直接将她击毙。剧情中会再次面临选择，放走箱子里的异形女王或者结果它，这里依然是看玩家自己的感觉了。



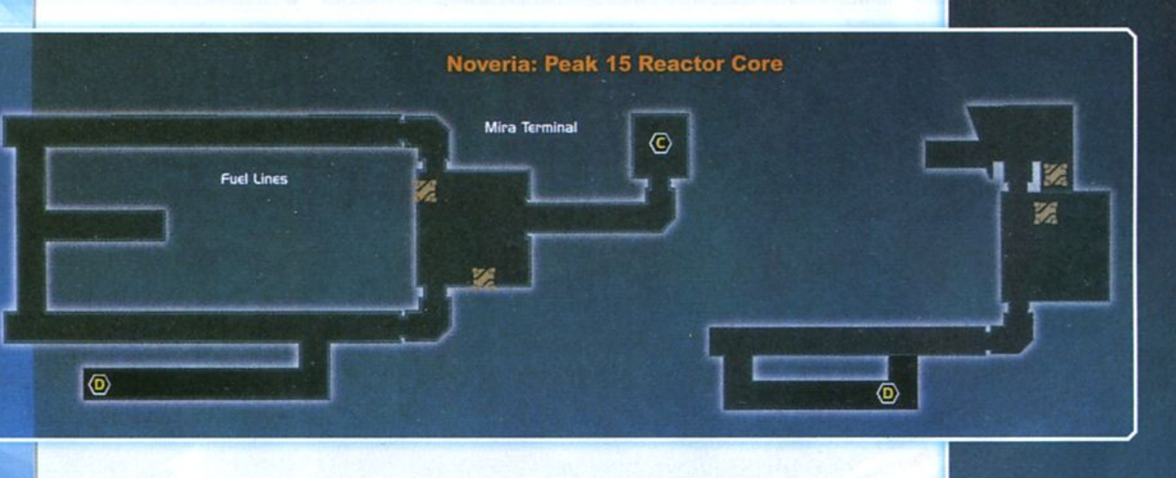


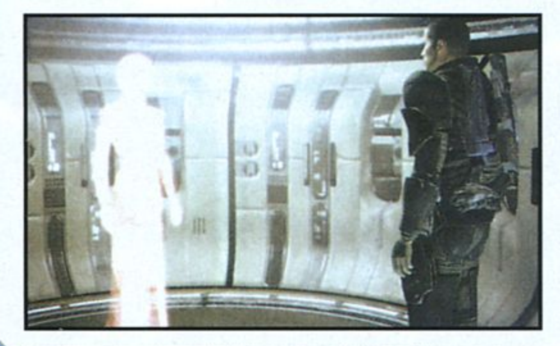




Door Control
Decon Chamber
Plasma Vent Control
Computer Terminal
Mira Terminal
Noveria: Peak 15 Tram



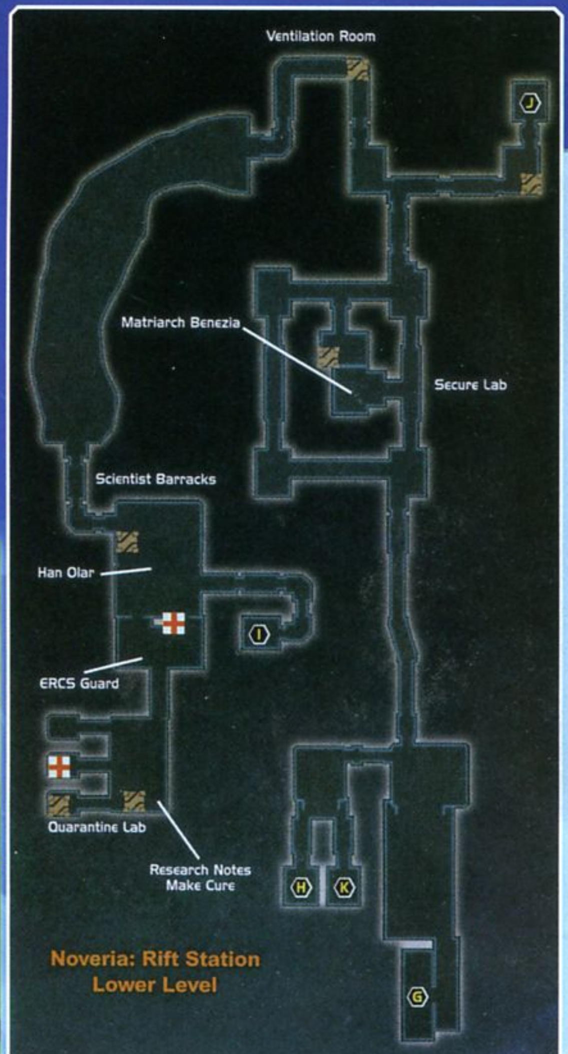




接下来可以直接到达车站，一开始无法进入的一扇门现在被解除了锁定，可以通过这里前往 Hot Labs，但是那里只有一个沮丧的工作人员在那里，到最里间启动人工智能，但是需要 ID 卡才可以对它下命令。回到工作人员那里，在对话中选择中间的选项会发生剧情，杀死异形后能从他身上得到 ID 卡，回到人工智能那里完成剩下的操作。接下来要迅速离开这里，虽然路很短，但是要经过的房间里布满了异形，并且还有时间限制。这里可以不用将异形全部消灭，把它们减少到一定数量后立刻冲进电梯即可。乘列车离开后，在 Noveria 的任务就结束了。



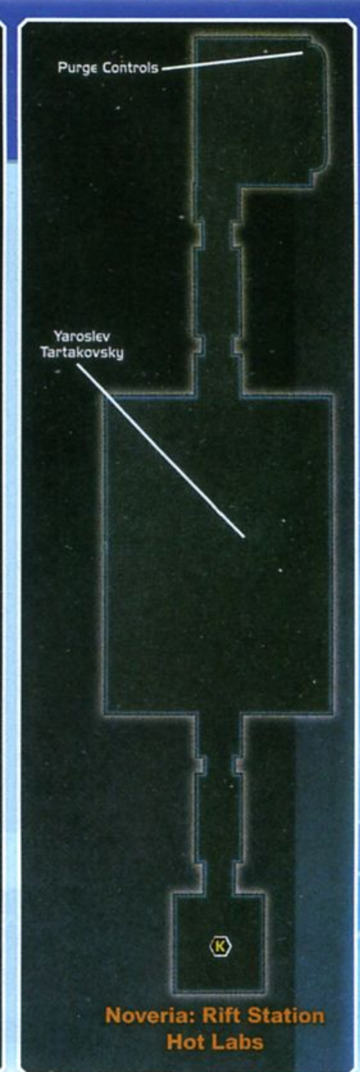




Ventilation Room
Matriarch Benezia
Secure Lab
Scientist Barracks
Han Olar
ERCS Guard
Quarantine Lab
Research Notes
Make Cure
Noveria: Rift Station
Lower Level



Security
Petozi
Dr Palon
Alestia Iallis
Medical Bay
To Dr Zev Cohen
Captain Ventralis
Captain Ventralis's
Office
Noveria: Rift Station
Main Level



Purge Controls
Yaroslev
Tartakovsky
Noveria: Rift Station
Hot Labs

CHAPTER4：Feros





这时的Feros星正遭受到Geth的进攻，现在的任务便是要前去支援在哪里镇守的地球军队。飞船刚刚停稳，Shepard带着队员才踏上这片土地，Geth便已经杀了过来，抵挡住这次进攻后立刻前进，前往这里的指挥部与当地指挥官Fai Dan碰面。一路上到处都是人类的尸体，而这块仅存的基地看样子也撑不了太久了。在基地的另一个入口处，Shepard终于见到了这里的指挥官Fai Dan，但是还没说两句话，Geth的又一轮攻击开始了。从现在开始要阻止Gath突破防线进入基地。在解决掉第一批已经到达门口的敌人之后就可以以攻为守，直接前往Geth飞船的所在地。刚刚离开基地范围，在楼梯道上会与敌人发生交火，如果在这里已经造成了一定损耗的话，接下来最好小心一点，在快要到达Geth聚集地点的时候不要冲得太快。他们在飞船处的兵力还是相当可观的，并且拥有一定的火力优势，远处还有狙击手。这里可以借助拐角和门的掩护，将里面大部分敌人一个个分散开来，然后逐个击破。将这里的敌人全部消灭，他们的飞船会离开。回到基地再次与Fai Dan交谈，接着要去地下室取得运兵车。继续按照原来的路走，不过这次不需要到达Geth飞船的所在地，刚才经过的一个路口边上有个打不开的电梯，现在可以使用了。从电梯下楼后可以在车库中取得一辆M35装甲车。

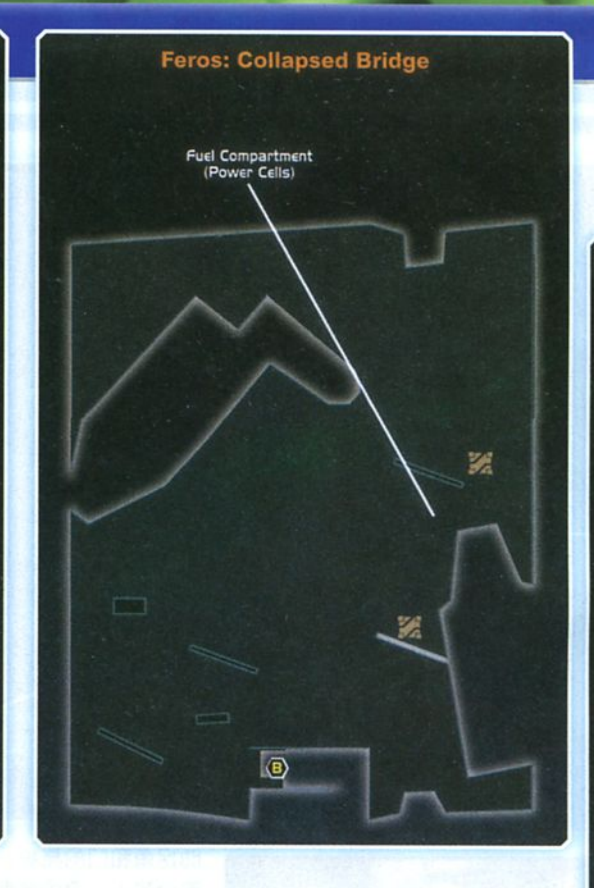
利用装甲车的掩护一路挺进，在半路的一个据点见到了Juliana Baynham。但是和她在一起的Ethan Jeong神经已经高度紧张，显得有些神经质，每个前来的人都会受到他不太友好地盘查。Juliana表示了歉意之后向Shepard一行人说明了现在的状况。在Shepard临行前，Juliana请求他们在回来的时候将她的女儿救出来。

接下来的路虽然都是一条直道，但是Geth的重兵把守给整个小队造成了不小的麻烦，好在M35装甲车带有护甲并且可以回复，如果感到情况不妙就找一些能够完全挡住车身的掩体让装甲车恢复护甲后再继续战斗。另外需要注意的是这里遇到的Geth除了有攻防兼备的红色高等级作战单位以外，还有一种四足的大型Geth，它的攻击方式对护甲的消耗非常快，尽量优先击破。如果在战斗中装甲车收到损坏可以按“Y”键进行修复，但是在修理过程中车辆无法移动页无法攻击，所以一定要找一个绝对安全的地方才能进行此项操作。走到路的尽头，将残破的大厅内的敌人全部消灭后，从左侧一个被炸开的缺口下去会有剧情发生。

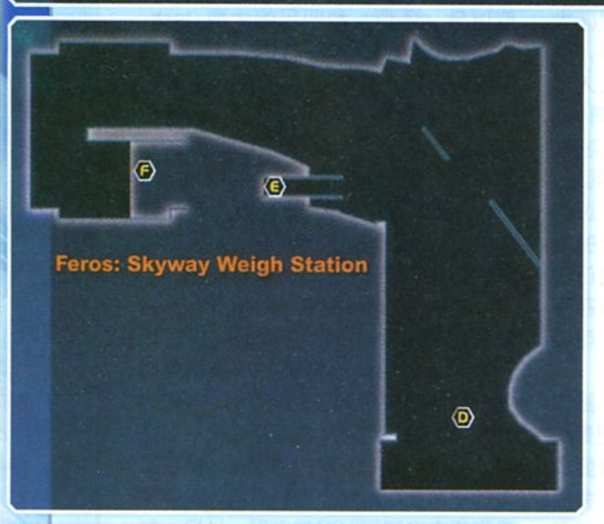
原来Juliana的女儿Lizbeth一直躲在这里。Shepard告诉她现在已经安全了，并且向她打听了一些相关情报。从她口中得知了一些Geth入侵的详细情况后，突然从四周冲过来一些怪物，穿过Lizbeth旁边的火堆，站在那边的平台上可以防止它们近身，这样不费吹灰之力就可以将其全灭。从另一端的门口出去后上楼，发现一个Krogan族佣兵正在一个人工智能那里查询一些什么，但是他们刚一上楼，这个佣兵就转身向他们攻击。他的攻击里相当高，

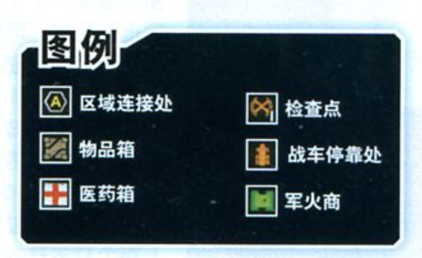


Feros: Tunnels
Ian Newstead
Geth Transmitter
Water Valves
A
B



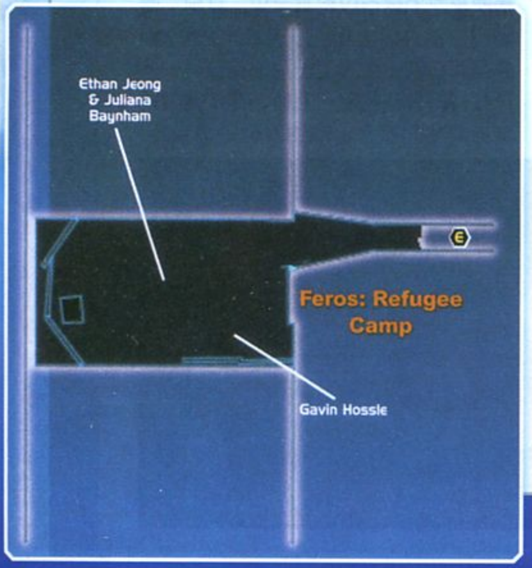
Feros: Prothean Skyway
D
C

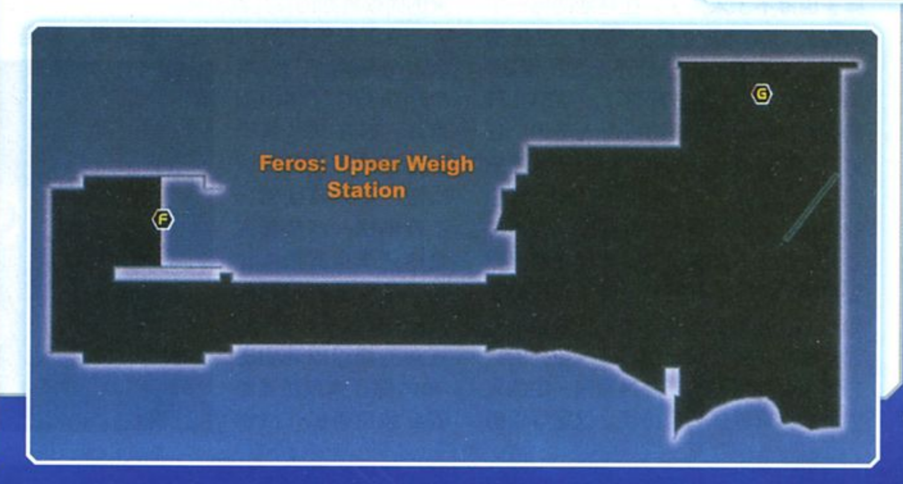




而且近战几乎可以秒杀 Shepard，小心应付。把他撂倒后上前启动人工智能，得知 Geth 除了发动了对这里的袭击以外，似乎还有什么别的目的。为了弄清这些事情，Shepard 带领小队继续展开调查，发现 Geth 已经将母舰停靠在了这里，并且利用母舰上的设备正在做些什么。

为了阻止 Geth 的行动，队伍开始向母舰的停靠点进发。在战舰停靠点会有一场恶战等着所有队员，对方有两个高等级 Geth，优先消灭。这里建议在战斗的时候不





Door Control

Feros: ExoGeni Main Level

VI Console

Force Field

Glowing Orb

图例

Ⓐ 区域连接处

物品箱

检查点

医药箱

Lizbeth Baynham

Feros: ExoGeni Midden

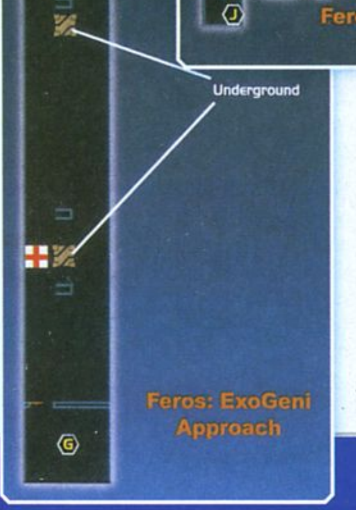


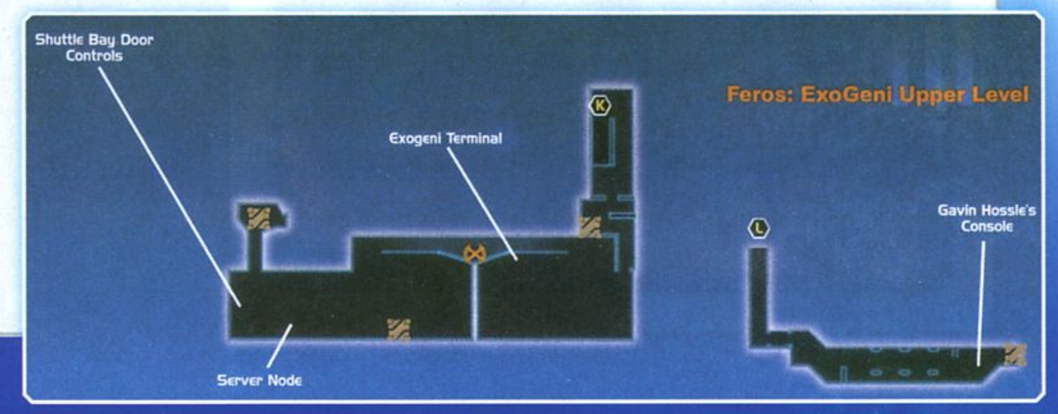
要急着冲到楼梯下面，在楼梯上可以利用的掩体很多，而且前方有不少障碍物能够阻挡对方的重火力攻击。结束战斗后前往最顶端启动装置，这里出现了一个比较简单的谜题，左侧有一排设备需要在启动后进行调整，这时在右下角雷达旁边出现一个细条，上面有两个小箭头。每开启一个设备，细条会被填满一部分，只要将细条没填满的部分控制在两个箭头之间就可以顺利关上舱门，让 Geth 的战舰失去支撑，坠落深渊。

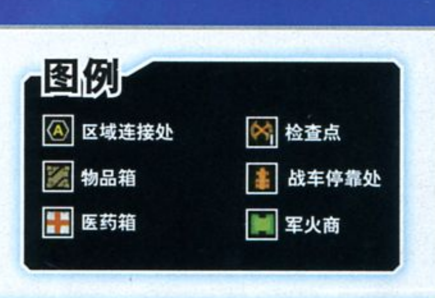
Geth 的战舰被摧毁后，原先无法通过的一道门也被解除了屏障，直接从那个门离开，路上会碰到 Lizbet。回到进入时的那个地方，原先停在那里的 M35 装甲车还在那里，乘上它准备离开，但是这条路上再次充满了 Geth 的防守兵力，企图阻止他们回到战舰上。在即将到达 Juliana 所在地时，无线电中传来了她的求救，刚刚在门口停下，Lizbet 就急忙冲向门口。这时候他们发现这里起了争执，而 Ethan 命令手下控制住了 Juliana。这个时候 Shepard 上前想要制止这次争执，但是对于 Ethan 这样自私的无胆鼠辈不需要有什么同情，选择最具有敌意的回答将他击毙也无所谓。

将路上的 Geth 清理干净后再最后一道门前，他们看到了一个类似 Husks 的东西，但是将它击毙后发现这是一个生







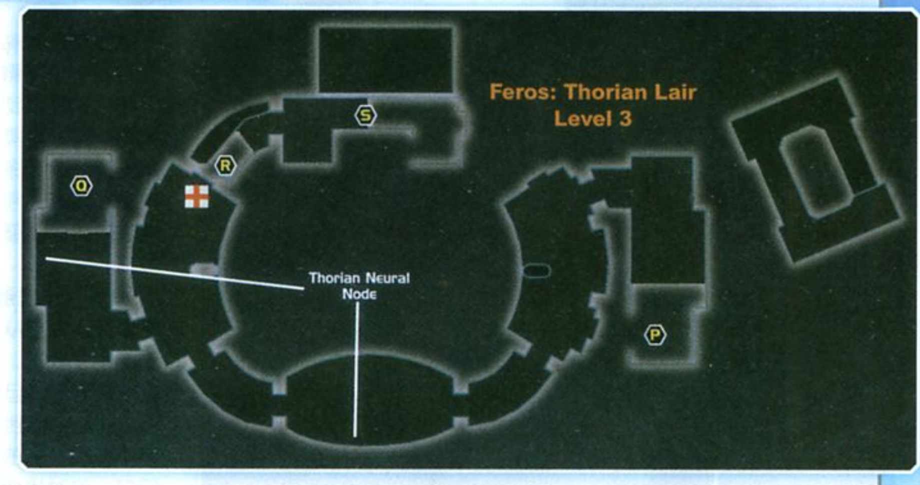


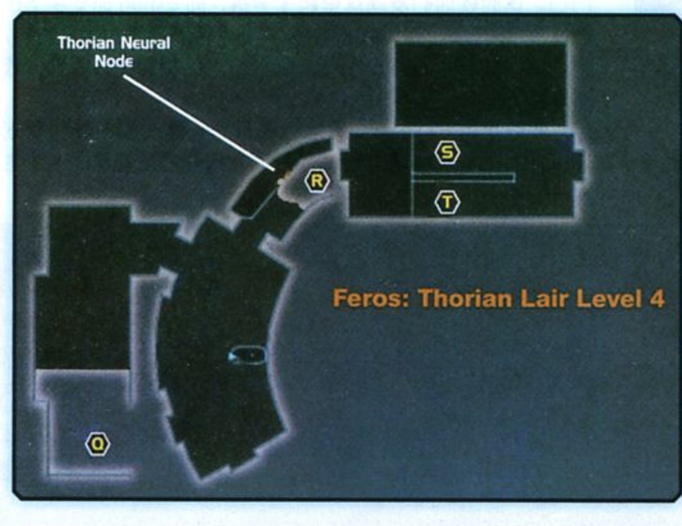


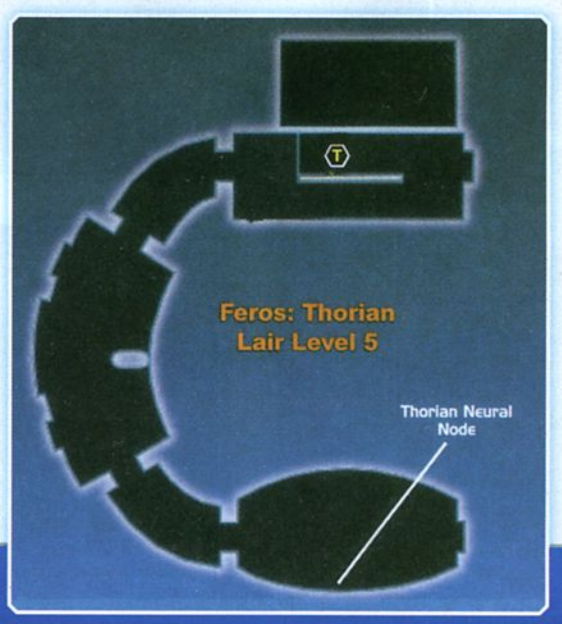
Thorian Neural
Node
O
N
Feros: Thorian Lair
Level 1
The Thorian

命体，而不是机械。当地的幸存者已经受到某种感染，并且已经不受自己控制。打开大门后，除了成群的这些不明生物以外，他们还受到了已经被控制了的当地殖民者的袭击。无奈之下Shepard只得开枪还击，一路杀回基地。这时候已经没有人还能控制自己，纷纷向他们攻击，消灭了所有人后，Shepard打开了这里的一个掩体。一阵响动从身后传来，是Fai Dan，他利用仅存的意识控制着自己，最后举枪自尽。

来到地下的Shepard小队发现了一个巨大的奇怪生物，看来它就是这里的污染源。当Shepard靠近这个巨大的虫子时，从它的嘴里吐出了克隆的Asari族女性，几句话不合，大家拔枪相见。沿着周围的楼梯不断向上，破坏虫子用于支撑身体的触角，但是每次都会遇到被它感染的变异人类以及克隆人的阻挠。这里需要说一下，不管克隆人被杀死几次，只要巨虫没有被消灭，她就会一直出现。将指定的触手全部破坏后，巨虫由于支撑不了身体的重量跌落下去，与此同时，Shiala从一个囊状物中掉了出来。与她交谈后将面临选择，放过她或者杀死她。







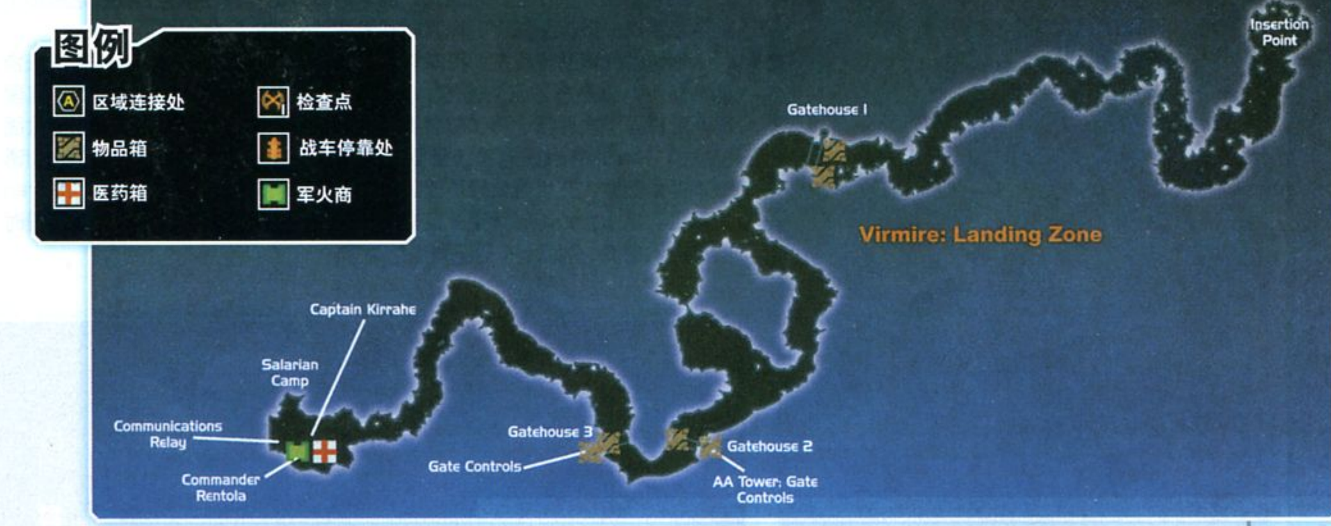
卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

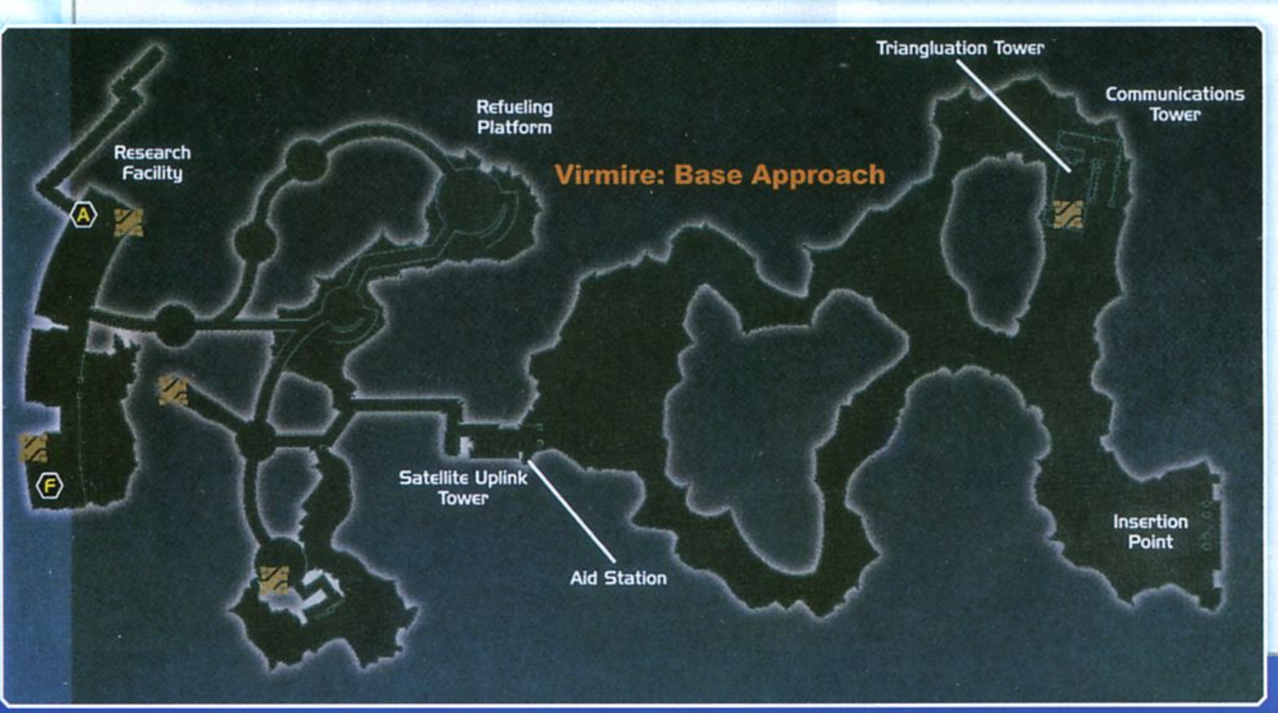
CHAPTER5：Virmire

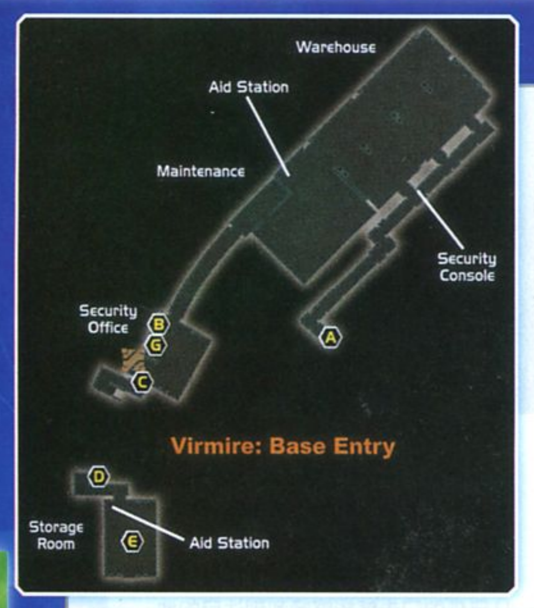
经过多方面调查，现在终于可以确定 Saren 的行踪了，前往 Virmire。但是由于地面有 Geth 强大的防空火力，战舰无法顺利降落，只好再次空投 M35 装甲车，让 Shepard 将地面的防空火力给控制住。沿路前进中途会遇到两个关卡，而夺取了这些关卡后就可以顺利的关闭敌人的防空火力让战舰降落。在降落地点与 Kirrahe 对话后开始下一步作战，这里需要派一名小队成员辅助自己的盟友。

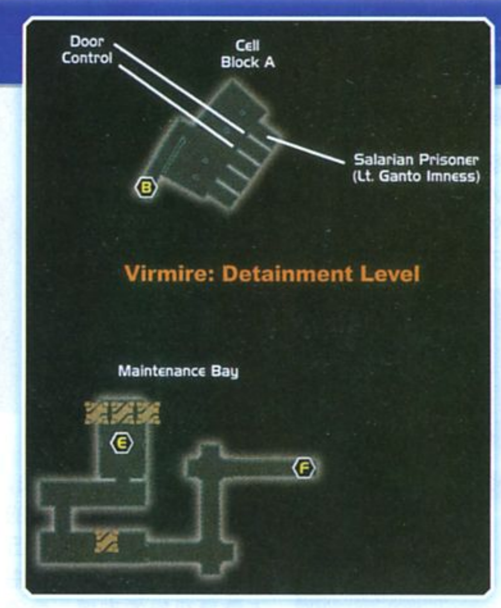


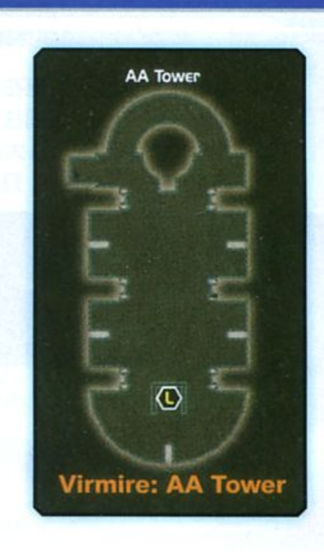
剧情结束后立刻进发，现在需要尽量牵制 Geth 的防守力量，让另一个队伍能够顺利突破。另外，由于需要战舰的支援，必须破坏沿途的对空火力。这里的地形比之前遇到的都要复杂一些，因为门比较多，其实这里只要记住顺着可以打开的门前进就可以了，会有为数不多的几扇门通过后是死路，原路返回后从另外的门走就能够顺利到达目的地。

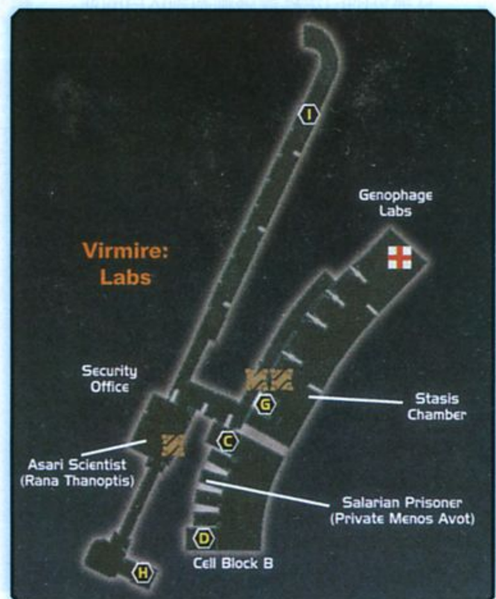






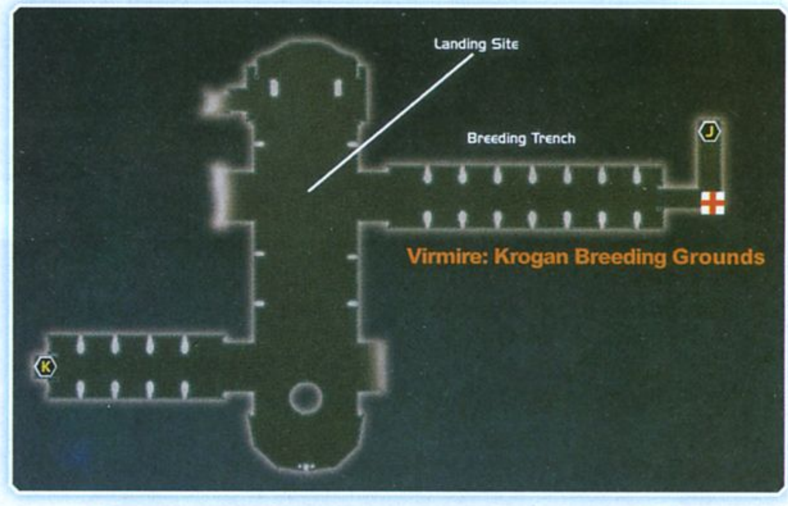


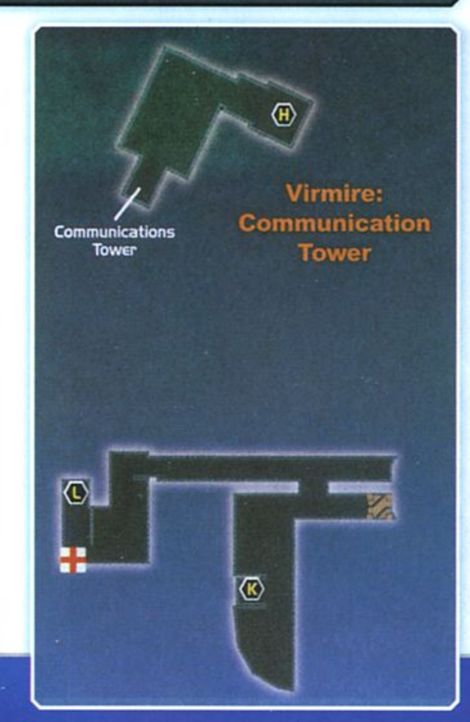


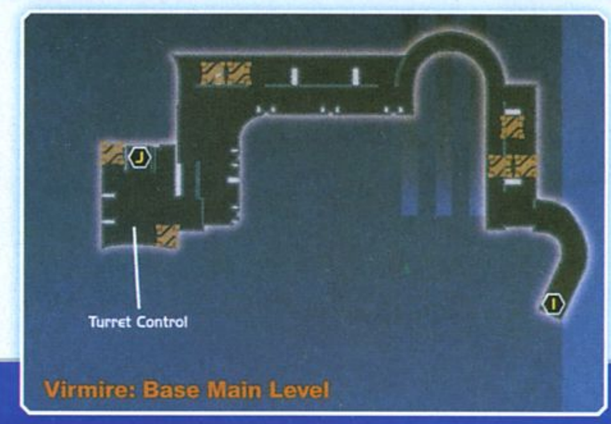


在最里层的房间发生剧情后返回，这里依然只要顺路走就可以，因为回去的路已经被替换了。由于实力悬殊，战斗逐渐开始对我方不利，现在之恩那个动用核弹这一最终手段了，抓紧时间前往与战舰的汇合地点。

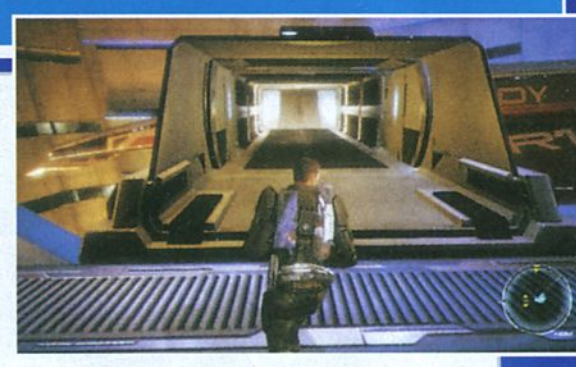
到达后会有剧情发生，接着需要钱去支援自己的盟友以及之前被派去协助的队员。没走多远收到通信，Geth 大举进攻，想要阻止核弹爆炸。这里面临选择，这里在下选择了放弃支援盟友，回头保护核弹。保护核弹时会面临大批 Geth，并且都是重装备型，对付起来有一定难度，尽量一个个引诱过来逐个击破，并且避免埋身战。击退了所有前来进攻的 Gethhou ，Saren 出现了。这里会和他展开第一次交锋，不过并不能置他于死地，交火一段时间便进入剧情，Virmire 的任务也结束了。







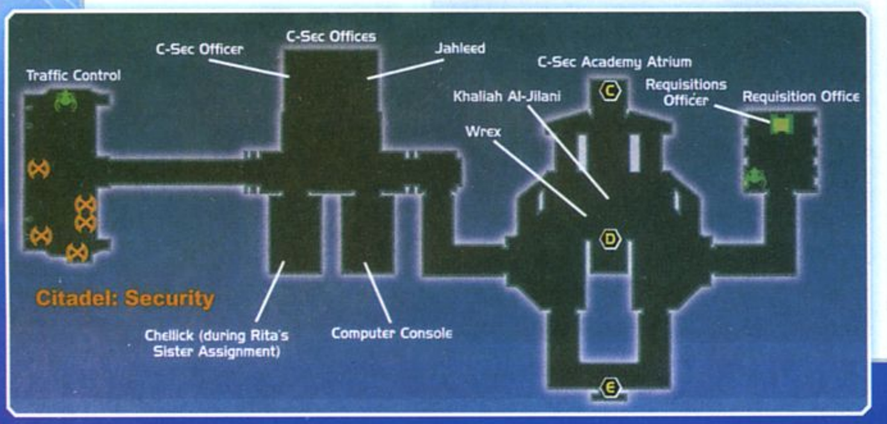
CHAPTER6：LOCKDOWN

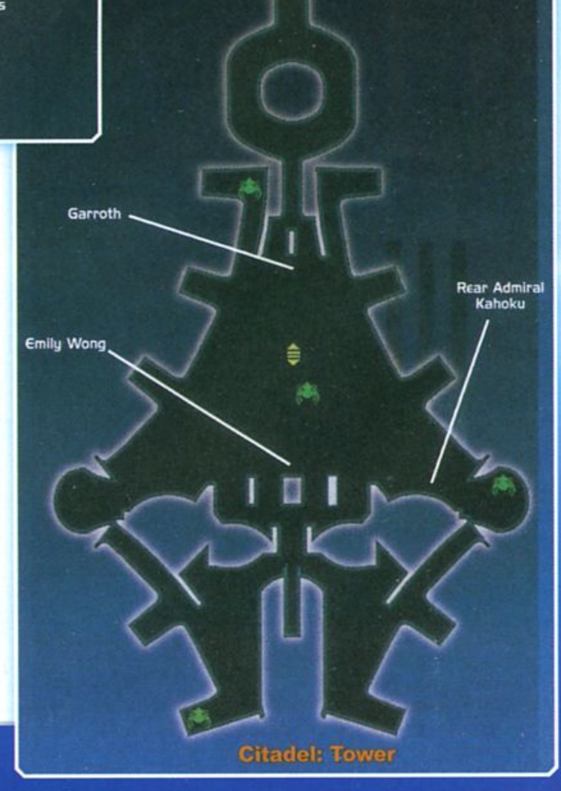


这一段的流程非常短很短，而且根本没有任何战斗，只需要完成几件事情就可以了。Normandy 回到了 Citadel 后会又会议召开。最高议会因为这帮人在 Virmire 上大闹一场，甚至动用了核弹头，结果还是让 Saren 逃掉了而感到大为恼火。最后议会决定让其他人接管此事，Normandy 立刻停止干涉 Saren 的事件。他们斌没有意识到 Saren 已经做好了最后的准备，随时都有可能发动总攻，但是这时候任凭 Shepard 如何解释，议会已经做出了决定。会议结束后前往 Flux 找到前任舰长 Anderson，看来 Anderson 打算冒险帮助 Shepard 带领手下继续去阻止 Saren。这里的对话选项已经没有太多讲究了，不会影响到最后的结果，只会对一些过场产生一些小影响。与 Anderson 对话结束后就可以回战舰，与 jokerd 对话后发生剧情。Anderson 闯入了高层长官的办公室，在掌管还没有反应过来的时候一拳将其放倒，输入了让战舰离港的命令，Shepard 一行人终于再次开始了对 Saren 的





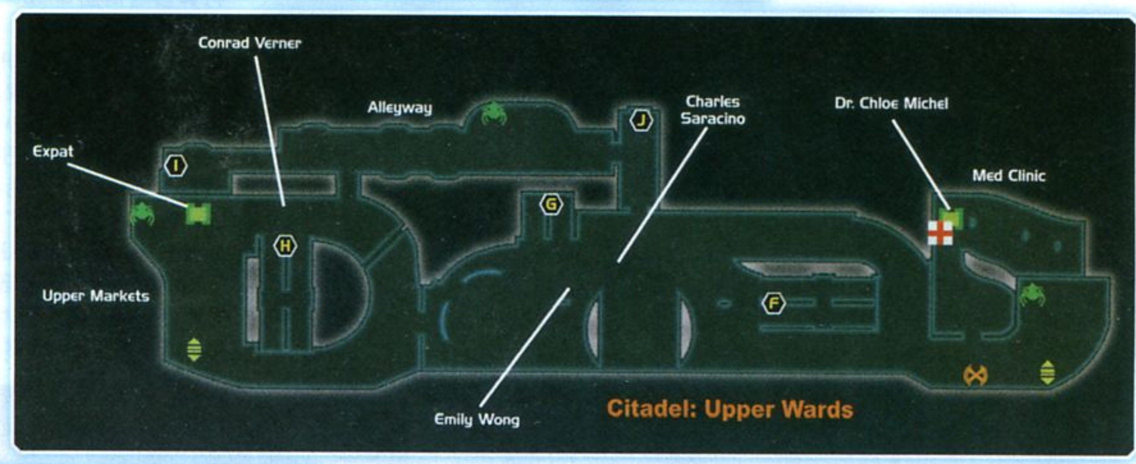


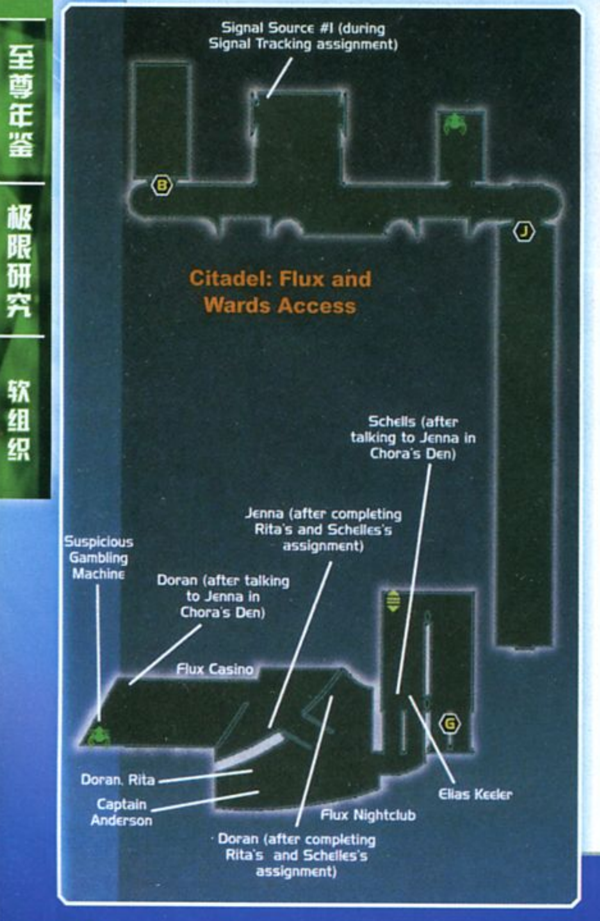


General Septimus (during Asari Consort assignment)
Chora's Den
Jenna (during Rita's Sister assignment)
Harkin
Morlan
Citadel: Lower Wards
Officer Lang
Jax (during Rita's Sister assignment)
Lower Markets
Fist's Office
Optical Storage Disc (during Reporter's Request assignment)
Chorban (during Jahleed's Fears assignment)

图例

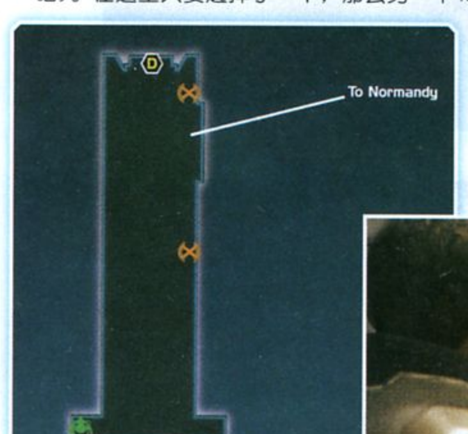
区域连接处	检查点
物品箱	军火商
医药箱	站点
AI 终端 Avina	Keeper





追击，希望一切都还来得及。这一章算是一个总结性的章节，离开以后就只能跟着剧情走。这里建议将一些在Citadel上的支线任务能做完的都把它做完，想去的地方都要在本章去了，因为下一章一旦进入就再也不能回头，一直到游戏通关。

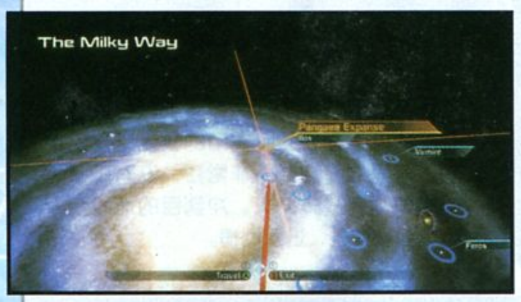
在船上会发生一个剧情，那就是爱情路线的剧情在这里将会开花结果。起初对于某一个MM的攻势在这里将会得到回报。不过这里要另外说明一点，那就是如果选择男性主角的话可以对飞船上除了Tali以外的两名女性角色发起爱情攻势，如果两人同时攻略的话，会在之前出现两个MM争风吃醋，前来质问主角到底选择哪一个（想当花花公子的玩家们还是趁早死了心吧，哈哈）。在这里只要选择了一个，那么另一个MM的爱情路线就被完全封死了，老老实实的专心对待一个吧。如果选择了女性角色，那么可以和Liara以及Kaidan上尉擦出爱情的火花。看来欧美厂商也开始重视"百合"的潜在威力了啊（笑）。

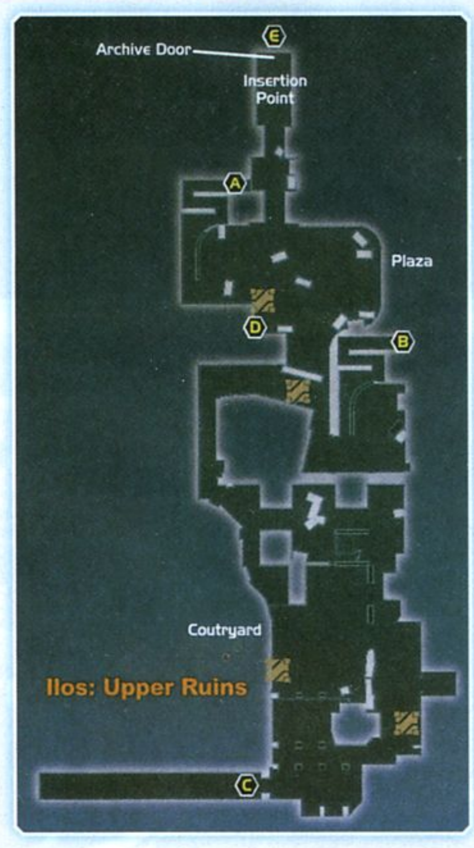




CHAPTER7：Ilos

接下来要前往 Ilos，那里是 Saren 做最后准备的地方，一定要设法阻止他。但是大家还是晚到了一步，Saren 已经进入了他的目的地，并且关上了入口。Shepard 必须带领小队先到别处找到开启入口的设施。朝大门反方向一路推进，这一条路上没有什么岔路口，所以只要顺着往下走很快就能到达目的地。路上有不少重装 Geth 拦截，小心不要让它们近身，另外会遇到几只 4 足 Geth，在没有装甲车的强大火力下只能绕着圈子慢慢和他们磨了。在一个大厅的尽头有一个建筑，不要急着从下方的通道离开，先从一侧的小路上去打开之前被关闭的路口，再从下





Ilos: Lower Ruins

Armature Control

Trench

Ilos: Archives

图例

区域连接处

物品箱

医药箱

Ilos: Security Station

Security Panel

Armature Repair Stations

Armature Repair Station

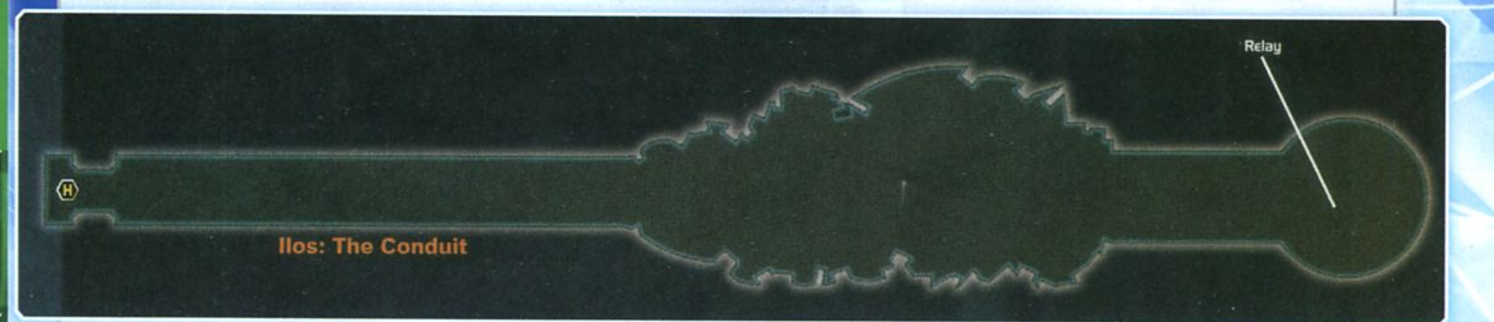
Ilos: The Watcher's Chamber

Vigil





突破了 Geth 的层层把关后在一个大坡的顶端会看到前方的传送装置，剧情过后立刻冲向传送装置，周围的敌人直接无视。这里的限制时间非常短，没有任何多余时间与敌人交火。冲到目的地后装甲车会被传送，进入剧情。



方的通道走到头乘电梯离开这里。

回到入口处上车，入口会自动打开，接下来的一路都有代步工具了，只不过目的地还是比较遥远的。在中途会遇到一道光能屏障无法继续前进，下车进入旁边的一个小门，在这条路的尽头会发生剧情，与终端对话之后它会帮 Shepard 解除光能屏障让队伍能够继续前进。



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

CHAPTER8：ENDGAME



Saren 的目的地便是联盟总部——Citadel Council，大群战舰的迅猛攻击让总部几乎在瞬间便被占领。就在一切都已经向最坏情况发展时，Shepard 的装甲车被传送了过来。由于 Saren 关闭了所有通向议会大厅的通道，小队只能从外层突入。虽然道路非常简单，都是一路走到头，但是途中将面对相当猛烈的还击。特别是快要到达入口的时候，前来阻拦的都是重装型 Geth 以及 Krogan 族佣兵。中途会遭遇 Geth 的战舰，好在它只会不断放出士兵来攻击，开启周围的炮台将其摧毁。在即将到达入口的大平台上有 4 座导弹发射台，在没有装甲车的情况下只能慢慢耗着，注意寻找的岩体不能太低，不然仍然会被击中。



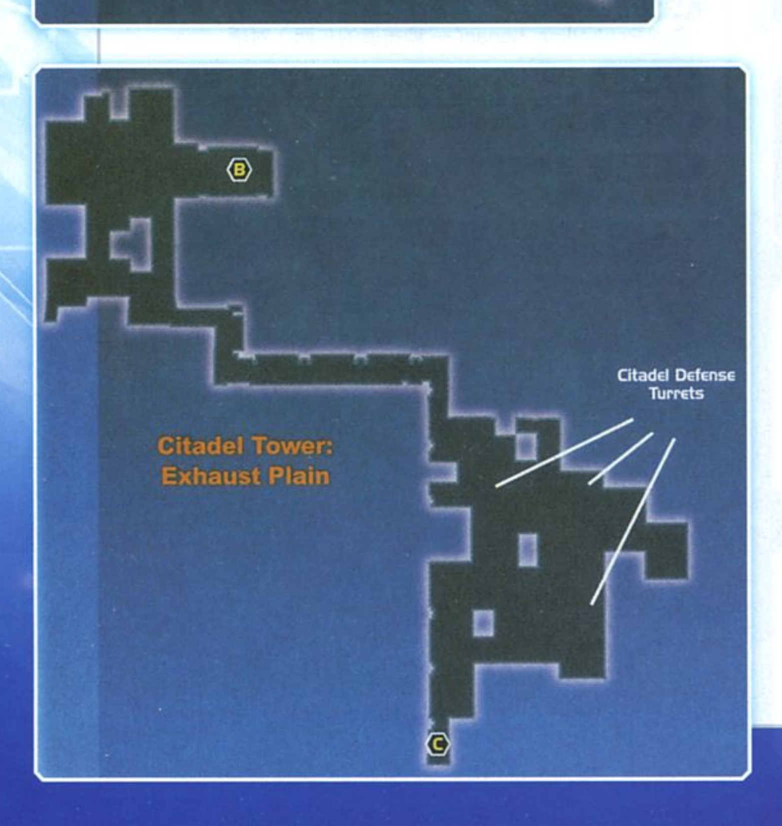
进入议会大厅后会遇到 Geth 士兵的

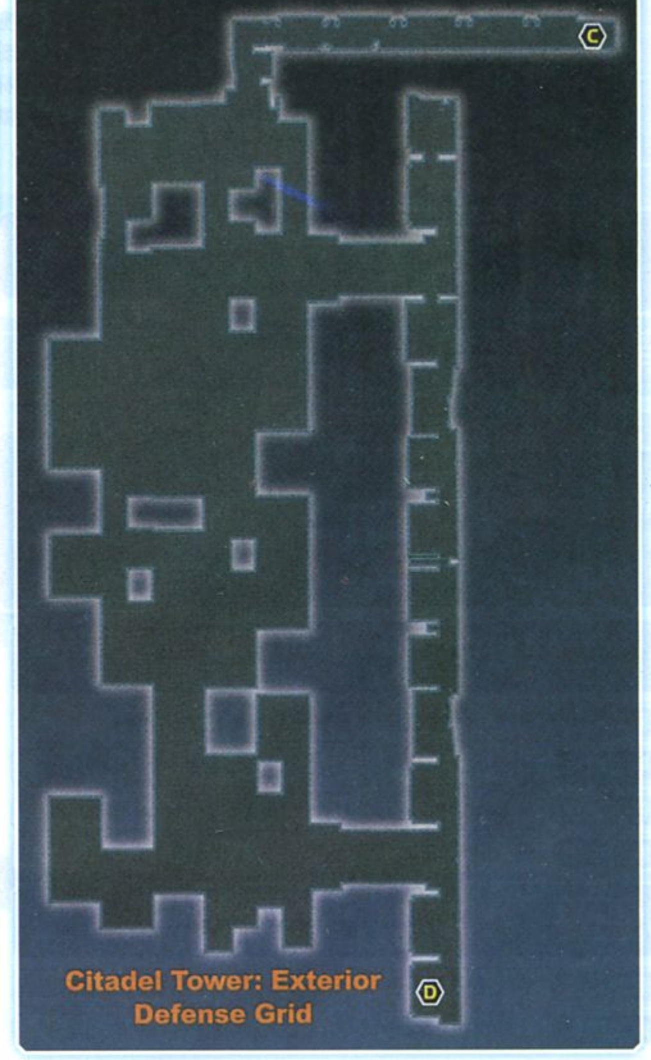
图例

Ⓐ 区域连接处

物品箱

医药箱







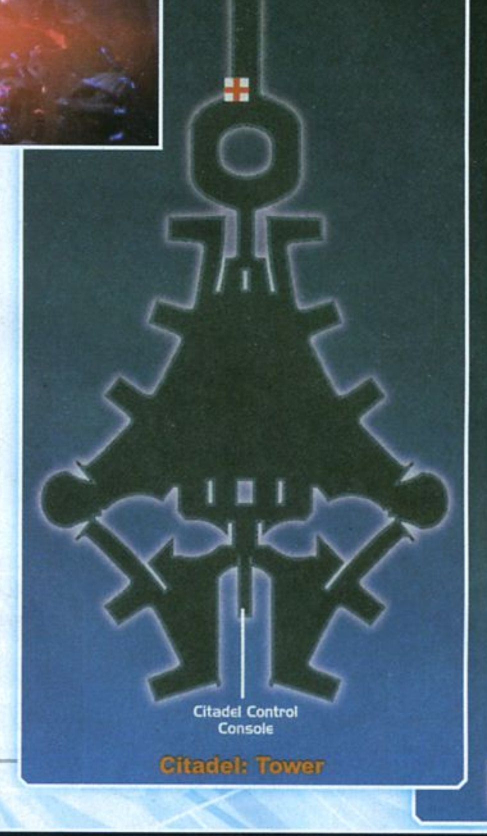




最后一批抵抗，消灭后直接前进，剧情之后开始与Saren的第二次交手。这次和第一次遇到他时没什么区别，但是要小心他的特殊技能，可以让武器一直处于过热状态无法射击。艰难地将其击毙后他会摔落到下方的一个小房间里，身体被玻璃刺穿。接着又一次面对选择了，这里玩家可以选择帮助联盟的主力舰队到达，或者让整个联盟自生自灭。在下选择了帮助联盟助理舰队到达，接下来是一段非常过瘾的宇宙战剧情。

就在Shepard命令队员确定Saren的生死时，Saren的躯体发生了惊人的变化，最终决战开始了。最后形态的Saren不仅品糙肉厚，攻击力惊人，移动也非常迅速，尽量让自己以房间中心为圆心绕圈，这样可以把自己的损伤减至最轻。在将它的生命值消耗一半之后再次出现剧情。接着会明显感到Saren的攻击平率和移动速度提升了一个等级，这时候尽量从侧面靠近它。在经过了许久的鏖战之后，终于将它彻底杀死，而总部周围的联盟战舰也将占据了总部的Geth母舰摧毁。终于在最后的时刻，处在崩溃边缘的联盟杯拯救了，接下来玩家们就可以欣赏故事的结局了。





支线任务

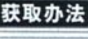
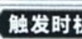
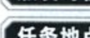
第一阶段任务 初到银河联盟总部

FIRST CITADEL VISIT

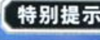
以下任务是刚刚到达银河一会总部(Citadel)时就可以领取的任务，但是在领取时机上略有不同。另外，并不是这里的所有任务是可以立刻完成的，很多任务只是在这里得到，而具体会一直到游戏中后期才能够完成。




任务 UNUSUAL READINGS1.UNUSUAL READINGS (A.K.A. UNC: DISTRESS CALL)

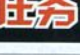





获取办法	破解Udina的办公室内电脑操纵台上的密码
触发时机	当你到达Citadel时即可；到达Ilos以后便不能启动此项任务
任务地点	Argos Rho星云，Hydra星系，Metgos星球
特别提示	无

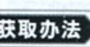
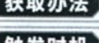
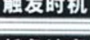
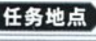
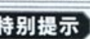








任务 STRANGE TRANSMISSION (A.K.A. UNC: MAJOR KYLE)

获取办法	破解主管委员会C-Sec HQ部门电脑操纵台上的密码
触发时机	当你到达Citadel时即可；到达Ilos以后便不能启动此项任务
任务地点	Hawking Eta星云，Century星系，Presrop星球
特别提示	若想完全完成任务，需要7点魔法值，9点威力值

任务 CITADEL: PRESIDIUM PROPHET

获取办法	与C-sec警官对话或者与Citadel主管委员会西北角的Preaching hanar(一种布道的东西)对话
触发时机	在第一次听证会结束后；到达Ilos以后便不能启动此项任务
任务地点	The Citadel
特别提示	若想完全完成任务，需要7点魔法值，6点威力值；你可以等到你成为一个Spectre后再接受此项任务





任务 CITADEL: ASARI CONSORT

获取办法 与consort chamber中的接待小姐Sha' ira'对话

触发时机 当你到达Citadel时即可；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 若想完全完成任务，需要4点魔法值，4点威力值；你可以等到你成为一个Spectre后再接受此项任务

任务 CITADEL: SCAN THE KEEPERS

获取办法 与Citadel议会塔中央的Chorban对话

触发时机 在第一次听证会结束后；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 无

任务 CITADEL JAHLEED'S FEARS

获取办法 与C-sec学院中的Jahleed对话

触发时机 在第一次听证会结束后；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 若想完全完成任务，需要7点魔法值，6点威力值；你可以等到你成为一个Spectre后再接受此项任务

任务 CITADEL: REPORTER'S REQUEST

获取办法 与Upper Wards(一个上部区域)中的Emily Wong对话

触发时机 在第一次听证会结束后：1. 到达Ilos以后便不能启动此项任务。2. 在离开Citadel的时候，如果你没有完成与Emily Wong的对话或是没有在Fist的办公室拿到OSD光碟，此任务也将消失。

任务地点 The Citadel

特别提示 若想完全完成任务，需要1点魔法值，2点威力值；你可以等到你成为一个Spectre后再接受此项任务

任务 CITADEL: THE FAN

获取办法 与Upper Wards中市场区里的Conrad Verner对话

触发时机 在第一次听证会结束后；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 若想查看所有选项，需要2点魔法值，2点威力值

任务 CITADEL HOMECOMING

获取办法 与主管委员会东北角的Samesh Bhatia对话

触发时机 在从Saren的人那儿救出Tali以后；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 若想完全完成任务，需要3点魔法值，3点威力值

任务 CITADEL: XELTAN'S COMPLAINT

获取办法 接受Septimus将军的任务，删除Consort中Sha' ira的名字

触发时机 你需要在Citadel：Asari Consort（第四项任务）中顺利劝服Septimus将军；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 无

任务 CITADEL: RITA'S SISTER

获取办法 与Flux吧台边的Rita对话

触发时机 在第一次听证会结束后；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 若想完全完成任务，需要7点魔法值，6点威力值；你可以等到你成为一个Spectre后再接受此项任务

任务 CITADEL: SIGNAL TRACKING

获取办法 去Flux二楼西边的赌场，检查“可疑的赌博机”(suspicious gambling machine)

触发时机 在第一次听证会结束后；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 无

任务 CITADEL: DOCTOR MICHEL

获取办法 与Upper Wards中Med Clinic里的Michel医生对话

触发时机 1. 打败Fist并且救出Tali 2. 已经与Michel医生进行过一次对话 3. 到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 若想完全完成任务，需要6点魔法值，3点威力值；你可以等到你成为一个Spectre后再接受此项任务



任务 CITADEL: SCHELLS THE GAMBLER

获取办法 与位于 Flux 入口处的 Schells 对话

触发时机 在你完成 Citadel：Rita's Sister（第十一项任务）之后；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 The Citadel

特别提示 无

任务 UNC: HOSTAGE

获取办法 乘坐 Citadel 无论何处的电梯，听广播时会随机得到这个任务

触发时机 当议会许可你成为一个 Spectre 之后；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 MSV Ontario，Hades Gamma 星云，Farinata System 星系

特别提示 若想完全完成任务，需要 6 点魔法值，5 点威力值

任务 UNC: MISSING SURVEY TEAM

获取办法 乘坐 Citadel 无论何处的电梯，听广播时会随机得到这个任务

触发时机 当议会许可你成为一个 Spectre 之后；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Hades Gamma 星云，Antaeus 星系，Trebin 星球

特别提示 无

任务 UNC: MISSING SURVEY TEAM

获取办法 与议会塔台阶旁边操作电脑的 Kahoku 对话

触发时机 当议会许可你成为一个 Spectre 之后；Ilos 被发现之后便不能启动此项任务

任务地点 Artemis 星云，Sparta System 星系，Edolus 星球，Tau 星云

特别提示 无

任务 UNC: HOSTILE TAKEOVER

获取办法 与 Helena Blake 对话

触发时机 当议会许可你成为一个 Spectre 之后；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Gemini Sigma 星云，Han 星系，Mavigon 星球；Hades Gamma 星云，Dis 星系，Klensal 星球；Horse Head Nebula 星云，Fortuna 星系，Amaranthine 星球

特别提示 若想查看所有对话选项，需要 10 点魔法值，7 点威力值





第二阶段任务 在 NOVERA 和 FEROS 的任务

NOVERA AND FEROS

离开了银河议会总部 Citadel 后，便开始了在 NOVERIA 和 FEROS 的征程。前往的顺序可以随意，而且任务的领取顺序也是根据玩家自己来决定的。

NOVERA 部分

任务 NOVERIA: SMUGGLING

获取办法 与 Port Hanshan 广场中的商人 Opold 对话

触发时机 正当到达 Noveria 的时候；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Port Hanshan

特别提示 若想查看所有对话选项，需要 8 点魔法值，6 点威力值

任务 NOVERIA: ESPIONAGE

获取办法 与 Port Hanshan 中层楼（底楼与二楼之间）中的 Mallene Calis 对话

触发时机 正当到达 Noveria 的时候；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Port Hanshan 中层

特别提示 若想查看所有对话选项，需要 12 点魔法值，9 点威力值

任务 DOCTOR AT RISK (A.K.A. UNC: DEAD SCIENTISTS)

获取办法 窃取 Port Hanshan Mezzanine 上层楼西南角的电脑终端

触发时机 正当到达 Noveria 的时候；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Kepler Verge 星云，Newton 星系，Ontarom 星球

特别提示 需要电子技能



FEROS 部分

任务 INVESTIGATE SHIPMENTS (A.K.A. UNC: ESPIONAGE PROBE)

获取办法 加载 zhu's hope 中被击落的货运机里的电脑终端

触发时机 当你一到达 feros 时；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 voyager 星云，amazon 星系，agebinium 星球

特别提示 需要电子技能

任务 FEROS: GETH IN THE TUNNELS

获取办法 与 Fai Dan 对话

触发时机 当你到达 feros 时，持续杀 Thorian 人，直到殖民者完成任务并且在 Zhu' s Hope 的袭击中安全脱身

任务地点 Zhu' s hope 的隧道

特别提示 无

任务 FEROS: VARREN MEAT

获取办法 与 Davin Reynolds 对话

触发时机 当你到达 feros 时，持续杀 Thorian 人，直到殖民者完成任务并且在 Zhu' s Hope 的袭击中安全脱身

任务地点 Zhu' s hope 的隧道

特别提示 无

任务 FEROS: WATER RESTORATION

获取办法 与 Macha Doyle 对话

触发时机 当你到达 feros 时，持续杀 Thorian 人，直到殖民者完成任务并且在 Zhu' s Hope 的袭击中安全脱身

任务地点 Zhu' s hope 的隧道

特别提示 无

任务 FEROS: POWER CELLS

获取办法 跟 May O' Connell 对话

触发时机 到达 FEROS 上层，并且杀死了 Thorian 后，还要完成在殖民地的任务（Zhu's Hope 攻击的任务）

任务地点 ZHU'HOPE 隧道

特别提示 无

任务 FEROS: DATA RECOVERY

获取办法 在难民营与 Gavin Hossle 对话

触发时机 在清除 Exogeni HQ 和杀掉 Thorian 人之后

任务地点 Feros

特别提示 无

任务 INVESTIGATE FACILITY (A.K.A. UNC: EXOGENI FACILITY)

获取办法 在 ExoGeni 上级中加载一个 ExoGeni 电脑终端

触发时机 当你一到达 ExoGeni 时；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Maroon Sea 星云，Vostok 星系，Nodacrux 星球

特别提示 可以得到电子技能

任务 INVESTIGATE SAMPLES (A.K.A. UNC: COLONY OF THE DEAD)

获取办法 在 ExoGeni 上级中加载一个服务器节点

触发时机 当你一到达 ExoGeni 时；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 MaroonSea 星云，Matano 星系，Chasca 星球

特别提示 可以得到电子技能

第三阶段任务 未知世界及回到议会总部

UNCHARTED WORLDS AND A RETURN TO CITADEL

这一阶段的任务主要是对各个地方的探索，探索结束后将回到议会总部 Citadel，在你回到这里的时候将再次面临各式各样的任务。

UNCHARTED WORLDS

任务 UNC: CERBERUS

获取办法 当你完成 UNC：Missing Marines（第十七项任务）之后，与舰长 Kahoku 对话

触发时机 必须完成 UNC：Missing Marines 这项任务；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Voyager 星云，Yangtze 星系，Binthu 星球

特别提示 无

任务 UNC: HADES' DOGS

获取办法 在 UNC：Cerberus（第三十项任务）的最后检查 kahku 的尸体

触发时机 在完成 UNC：Cerberus 任务之后

任务地点 Voyager 星云，Columbia 星系，Nepheron 星球

特别提示 无



任务 UNC: ROGUE VI

获取办法 在你达到 level 20 以后访问任何一个星系

触发时机 达到 level 20；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Luna，Local 星云 Sol 星系

特别提示 无

任务 UNC: GETH INCURSIONS

获取办法 访问 Armstrong Nebula 星云，从 Virmire 和 Feros 的电脑终端中获得

触发时机 Armstrong Nebula 星云之后；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Armstrong Nebula 星云（任何一个星球和星系）

特别提示 无

任务 UNC: DEPOT SIGMA-23

获取办法 在 Listening Post Theta 里的电脑给出的坐标中(见任务 UNC:Listening Post Theta)

触发时机 在完成 Noveria 之后；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Unidentifi ed Space Facility， Gorgon 星系，Argus Rho 星云

特别提示 无

任务 UNC: DERELICT FREIGHTER

获取办法 访问 Maroon 星云中的 Caspian 星球，在银河系地图上发现 MSV Cornucopia

触发时机 完成 Feros 之后；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 MSV Cornucopia，Styx Erebus 星系，Theta 星云

特别提示 无

任务 UNC: LISTENING POST ALPHA

获取办法 进入 Styx Theta 星云的 Erebus 星系，或者通往 Listening Post Theta 去接求救电话

触发时机 在完成 Noveria 之后，到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 StyxTheta 星云，Erebus 星系，Nepmos 星球

特别提示 无

任务 UNC: LISTENING POST THETA

获取办法 在 UNC：ListeningPost Alpha 任务期间从海洋生物那里获得信息，或者从 StyxTheta 星云中的 Acheron 星系获取

触发时机 在完成 Noveria 之后；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 tyx Theta 星云 Acheron 星系 Altahe 星球

特别提示 无

任务 UNC: LOST FREIGHTER

获取办法 在 Gemini Sigma 星云的 Ming 星系中发现 MSV Worthington

触发时机 在完成 Noveria，Feros 或者 Therum 之后；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 MSV Worthington，Gemini Sigma 星云，Ming 星系

特别提示 无

任务 UNC: LOST MODULE

获取办法 在第一次进入 Attican Beta 星云的时候接收来自 Hackett 舰长的短信息

触发时机 当你获得 Normandy 的命令之后；到达 Ilos 以后便不能启动此项任务

任务地点 Attican Beta 星云，Hercules 星系，Eletania 星球

特别提示 无

RETURN TO THE CITADEL

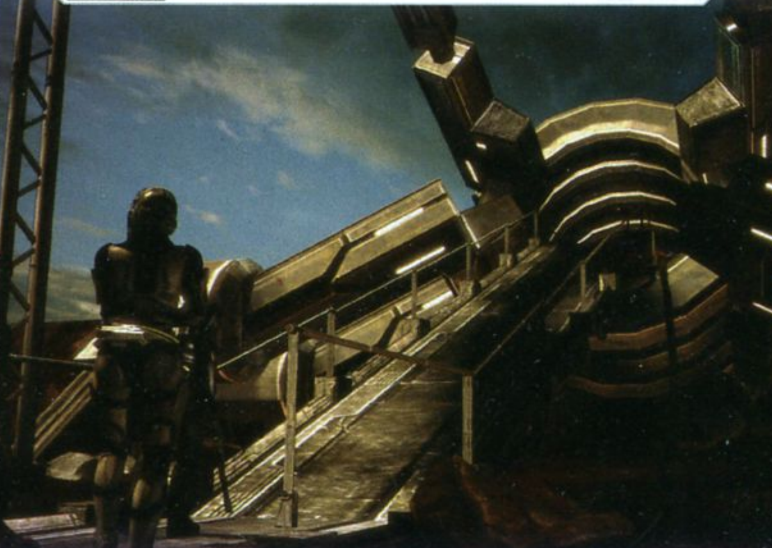
任务 CITADEL: THE FOURTH ESTATE

获取办法 通往入坞港（宇宙飞船的对接口）的电梯外与 Khalisah Al-Jilani 对话

触发时机 在完成 Citadel 之后的任意头三个主要情节(Feros，Noveria， or Therum) 中的一个之后；在 Citadel 着陆之后，如果你离开飞船，此任务将丢失

任务地点 C-Sec 学院，Citadel

特别提示 若想查看所有选项，需要 8 点魔法值，7 点威力值



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织



第四阶段任务 VIRMIRE的任务及议会总部关闭

VIRMIRE AND CITADEL LOCKDOWN

这里的任务已经是接近尾声时的一系列任务，所以有些任务已经需要有相当高的要求才能触发，一定要注意哦！

任务 CITADEL: FAMILY MATTER

获取办法	与银行旁主管委员会西南角的 Petrovskys 对话
触发时机	在完成 Citadel 之后的任意头三个主要情节（Feros，Noveria，or Therum）中的一个之后；在 Citadel 着陆之后，如果你离开飞船，此任务将丢失
任务地点	Citadel 主管委员会
特别提示	若想查看所有选项，需要 3 点魔法值，3 点威力值

任务 ASARI DIPLOMACY

获取办法	与位于主管委员会北部大使馆休息室内的 asari Nassana 对话
触发时机	在完成 Citadel 之后的任意头三个主要情节（Feros，Noveria，or Therum）中的一个之后；在 Citadel 着陆之后，如果你离开飞船，此任务将丢失
任务地点	Artemis Tau 星云，Macedon 星系，Sharjila 星球
特别提示	若想查看所有对话选项，需要 3 点魔法值，3 点威力值

任务 UNC: PRIVATEERS

获取办法	在成为一个 Spectre 之后，在 Citadel 塔中央与 Garoth 对话，然后访问 Strenuus 星系
触发时机	在成为一个 Spectre 之后，与 Garoth 对话或者访问 Strenuus 星系；在 Citadel 着陆之后，如果你离开飞船，此任务将不能完成
任务地点	Horse Head Nebula 星云，Strenuus 星系，Xawin 星球
特别提示	无

任务 CITADEL: PLANTING A BUG

获取办法	与 Citadel 塔中的 Emily Wong 对话
触发时机	在完成 Citadel 之后的任意头三个主要情节（Feros，Noveria，or Therum）中的一个之后；需要要记者技能；在 Citadel 着陆之后，如果你离开飞船，此任务将丢失
任务地点	Citadel
特别提示	若想查看所有对话选项，需要 4 点魔法值，5 点威力值

任务 VIRMIRE: WREX AND THE GENOPHAGE

获取办法	当你第一次在 Virmire 遇到 Kirrahe 上校时，与他对话讨论 genophage
触发时机	在执行 Virmire 的任务期间；在你入侵 Saren 的基地以后便不能启动此项任务
任务地点	Virmire 着陆区
特别提示	若想完全完成任务，需要 8 点魔法值，8 点威力值

任务 VIRMIRE: ASSISTING KIRRAHE'S TEAM

获取办法	你离开 salarian 营地并开始入侵 Saren 的基地时，此任务会自动启动
触发时机	在 Virmire 任务期间
任务地点	Virmire
特别提示	无

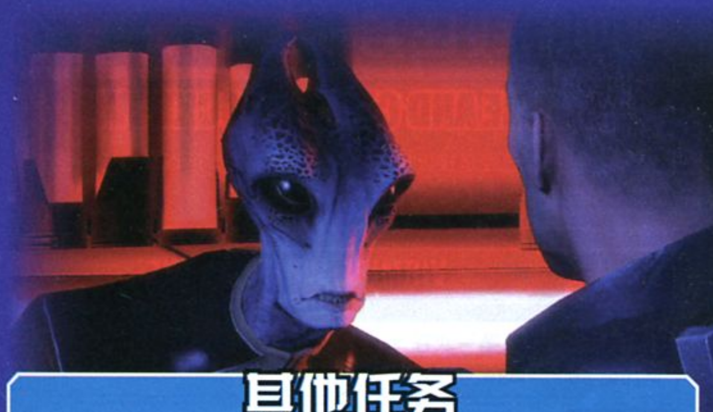
任务 CITADEL: OUR OWN WORST ENEMY

获取办法	在上层区中与 Charles Saracino 对话
触发时机	在 Race Against Time 紧闭防范期；在 Citadel 着陆之后，如果你离开飞船，此任务将丢失
任务地点	Citadel 上层区
特别提示	无

任务 CITADEL: NEGOTIATOR'S REQUEST

获取办法	与在 Flux 之外的 Elias Keeler 对话
触发时机	在 Race Against Time 紧闭防范期；在 Citadel 着陆之后，如果你离开飞船，此任务将丢失
任务地点	Flux 和 Wards 的通道内
特别提示	若想完全完成任务，需要 8 点魔法值，7 点威力值





其他任务

MISCELLANEOUS ASSIGNMENTS

任务 CITADEL: I REMEMBER ME

获取办法 回到Citadel后乘坐Docking Bays的电梯前往C-Sec

触发时机 完成Noveria，Feros，或者Therum中任意一个后，再次离开Citadel后即无法触发

任务地点 Citadel Docking Bays

特别提示 必须拥有7点魅力和7点威力才可以见到所有对话选项

任务 CITADEL: OLD, UNHAPPY, FAR-OFF THINGS

获取办法 必须拥有逆电流器支持；与Citadel Wards通道区域内的Zabaleta对话

触发时机 在完成Citadel之后的任意头三个主要情节(Feros，Noveria，or Therum)中的一个之后；在Citadel着陆之后，如果你离开飞船，此任务将丢失

任务地点 Citadel Wards的通道内

特别提示 若想查看所有对话选项，需要4点魔法值，5点威力值

任务 CITADEL: OLD FRIENDS

获取办法 必须拥有从地底冒出的技术；在下层区会见Finch

触发时机 在完成Citadel之后的任意头三个主要情节(Feros，Noveria，or Therum)中的一个之后；在Citadel着陆之后，如果你离开飞船，此任务将丢失

任务地点 Citadel下层区

特别提示 需要8点魔法值，8点威力值去劝服turian人的守卫；需要6点魔法值，6点威力值去劝服Finch

任务 UNC: BESIEGED BASE

获取办法 必须争取到Paragon值以填满Paragon计量器的75%；运用银河系地图访问任意一个星系

触发时机 在完成Citadel之后的任意头四个主要情节(Feros，Noveria，Virmire or Therum)中的一个之后；在Citadel着陆之后，如果你离开飞船，此任务将丢失

任务地点 Hades Gamma星云，Cacus星系，Chohe星球

特别提示 无

任务 UNC: THE NEGOTIATION

获取办法 必须争取到Renegade值以填满Renegade计量器的75%；运用银河系地图访问任意一个星系

触发时机 在完成Citadel之后的任意头四个主要情节(Feros，Noveria，Virmire or Therum)中的一个之后；在Citadel着陆之后，如果你离开飞船，此任务将丢失

任务地点 Hades Gamma星云，Plutus星系，Nonuel星球

特别提示 无

任务 TALI: TALI'S PILGRIMAGE

获取办法 完成UNC：Geth Incursions此项任务

触发时机 在完成UNC：Geth Incursions任务之后；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 Armstrong Nebula星云，Grissom星系，Solcrum星球，Normandy

特别提示 需要1点的译码值（破解能力）

任务 GARRUS: FIND DR. SALEON

获取办法 在Normandy与Garrus谈论Saleon医生

触发时机 在完成Citadel之后的任意头四个主要情节(Feros，Noveria，Virmire or Therum)中的一个之后，或者完成三项UNC的任务；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 MSV Fedele，Kepler Verge星云，Herschel星系

特别提示 无

任务 WREX: FAMILY ARMOR

获取办法 在Normandy与Wrex关于他的家庭武装进行对话

触发时机 在完成Citadel之后的任意头四个主要情节(Feros，Noveria，Virmire or Therum)中的一个之后，或者完成三项UNC的任务；到达Ilos以后便不能启动此项任务

任务地点 Argus Rho星云，Phoenix星系，Tuntau星球

特别提示 需要1点的译码值（破解能力）





1337年至1453年，英国和法国之间，进行了长达116年的战争，这场旷日持久的战争被后世称为“百年战争”。这期间，两国都出现了不少留名后世的人物，其中圣女贞德更称得上是家喻户晓。光荣在PS3和XBOX360上推出的新作《剑刃风暴 百年战争》，就是以这段风云变幻的历史为背景的游戏。玩家将扮演一名普通佣兵，用自己的眼光和战斗来感受这段历史，而黑太子爱德华、圣女贞德等风云人物也会在游戏中与我们时敌时友，续写着他们的传奇。接下来就让我们一起投入这数百年前战乱不断的世界吧！

剑刃风暴 百年战争	Koei		策略
X360	ブレイドストーム 百年战争		日版
	2007年10月25日	1人	7800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

文 曹纲　美编 Yuki



系统介绍

出击

出击： 查看契约完成条件以及相关的据点，选择出击的据点后即可进入战斗。有依赖的契约时，这里按RB键可切换到依赖的相关情报，并能够调整自己的出击地点以及时间安排。

ステータス： 同样可以查看自己的状态以及学习技能，但是不能查看持有的物品以及调整装备。

部队情报： 战场上各有名字的部队的情报，需要寻找特定人员时就要查看这项了。

离脱： 结束契约回到酒馆，自然契约算未完成则拿不到报酬，同时会在百年记中增加离脱的次数。

システム： 和酒馆中一样的系统选项。

情报履历： 这是“《无双》系列”的常用项目了，在战场上按START键即可进入。



酒馆

酒馆是我们活动的主要地方之一，战斗外其他的事情几乎都是这里进行的。具体选项的作用如下：

契约： 选择适合的契约后便会进入战斗。红色代表英格兰一方，蓝色代表法兰西一方。☆的数量则代表难度，越多就越高，敌人的等级、数量都会随之提升，通关后甚至会有10☆以上的难度。

ステータス： 这里可查看自己的能力状态、持有的物品，也可以调整装备和学习技能。

商人： 买入装备、战旗等，装备在买之前就可以查看到可装备在哪些兵种（或者自身）身上，能力上升还是下降。商店中的商品在每次战斗后会有一些随机的小变化，不妨每次回酒馆都来看看有没有需要的。随着名声值☆数的增加，商品也会越来越多，越来越好，当然也会越来越贵。卖出装备的价格是买价的30%。

雇用： 雇用部队，在战场上可以召出使用。注意最多只能同时雇用3支部队，再雇用就要替换掉其中一个。此外，每支部队除了兵种和雇用费用之外，还有人数和使用次数，这两项都是越高价格越贵的。



会话： 和酒馆中的人员对话，可获得各种游戏相关的情报。此外，名字前面有“！”标志的说明是剧情相关的对话，不要忘记选择，这也是推动剧情发展的必要步骤。

百年记： 初次契约完成后获得，记载有游戏中出现的剧情、人物以及自己游戏的各项数据记录等等，有“NEW”标志的说明有新的内容，记得及时查阅。

システム： 系统选项，这里可以存档以及改变设置，不过日语或英语语音需要回到标题画面选择。此外，游戏中没有读档选项，可在这里选择回到标题画面后读取记录。

战斗基础知识



①目前所率部队的兵种。
②该兵种的目前经验值，槽满之后便会升级。
③该兵种的等级。
④自己的体力槽，降为0后便是战斗离脱。
⑤战意槽，满了之后进入风暴状态，此状态下攻防能力甚至移动力都有明显提升，可多加利用。
⑥部队的数量，大人头代表10人，小的则代表1人，人手不足就要尽快换其他的部队，否则自己孤身一人很快就会被围攻致死。
⑦目前部队的特殊技，有槽的代表在蓄力或者正持续使用。
⑧弓箭或者投掷武器的数量，在我方据点的纹章处可全回复，另外解散后数量也会徐徐回复，可在解散部分时间后再率领该部队。
⑨战斗中获得的点数以及目前在战场上的总排名。
⑩连击数，越高的话获得的经验值也会越高，后期升级的主要手段。

和“《无双》系列”不同，本作的战斗并不是自己一人去面对千军万马，而是需要率领自己的部队。在进入游戏后的初次战斗中，首先会有一个训练模式，来让玩家尽快熟悉本作的战斗方式。战场上有很多敌我方的部队，靠近我方部队的小队长，看他头顶亮起后，按A键即可率领这支部队，当然，需要事先获得相应的兵法书，而且该部队也不能是有武将率领的。不同的部队会有完全不同的战斗方式，例如骑兵的突击、弓箭手的远程攻击等等，而每个兵种对于其他兵种都有有利和不利的相应设定，可按BACK键随时查看。根据需要和战场的实际情况，来随时调换自己的部队，这是战斗中的常用手段。全部的兵种相克情况可参考右表，在实际战斗中可直接看敌方队长头上的颜色来判断。

全兵种相克列表

攻侧（系）	短剑	细剑	长剑	枪	长枪	骑马	戟	斧	棍	弓弩	弓马	骆驼	象	战车	铳	魔术	工作
短剑	－	－	×	×	○	△	◎	－	－	○	－	▲	▲	－	●	●	▲
细剑	－	－	×	×	－	△	○	◎	◎	○	－	▲	▲	－	－	●	▲
长剑	◎	◎	－	△	－	△	△	－	－	－	－	▲	▲	－	－	●	▲
枪	◎	◎	○	－	－	△	△	△	－	－	－	▲	▲	－	－	●	▲
长枪	△	－	－	－	－	◎	△	△	－	－	●	●	●	－	－	●	▲
骑马	○	○	○	○	×	－	－	○	△	×	▲	▲	－	－	▲	▲	●
戟	×	△	○	○	○	－	－	－	○	△	▲	－	▲	－	－	●	▲
斧	－	×	－	○	○	△	－	－	△	－	－	－	▲	●	－	●	▲
棍	－	×	－	－	－	○	△	○	－	－	－	－	▲	●	－	●	▲
弓弩	△	△	－	－	－	◎	○	－	－	－	－	●	●	▲	－	▲	●
弓马	－	－	－	－	▲	●	●	－	－	－	－	●	●	▲	●	▲	●
骆驼	●	●	●	●	▲	●	－	－	－	▲	▲	－	－	－	▲	▲	●
象	●	●	●	●	▲	－	●	●	●	▲	▲	－	－	▲	▲	▲	●
战车	－	－	－	－	－	－	－	▲	▲	●	●	－	●	－	▲	▲	●
铳	▲	－	－	－	－	●	－	－	－	－	▲	●	●	●	－	▲	●
魔术	▲	▲	▲	▲	▲	●	▲	▲	▲	●	●	●	●	●	●	－	▲
工作	●	●	●	●	●	▲	●	●	●	▲	▲	▲	▲	▲	▲	●	－

注解：◎超有利，●有利，○稍有利，－普通，△稍不利，▲不利，×超不利

契约的胜利条件一般都是占据指定的敌方据点、守护指定我方据点以及两者的混合。敌方的据点周围都会有部队防守，查看地图情报时可以了解该据点的部队上限以及目前状况。要占据敌方据点，就要尽量消灭该据点附近的敌方部队，全灭敌方部队（注意随时会补充新的部队）后据点队长会出现，打倒据点队长之后便可占据该据点，并且附近会出现我方部队。另外还有一个较快让据点队长出现的方法，就是让自己指挥之外的我方的部队进入该据点内部，这样也会使得据点队长出现。因此在战斗中，根据我方其余部队的攻击目标来配合行动，这样会比较有效率，特别是剧情契约中，因为这些战斗中，我方都会有强力的同伴作为主攻手。对于巴黎之类的大型城池，还会遇到城门紧闭无法进入的情况，这时候一般需要占据附近的据点，然后会有破城锤之类的攻城兵器出现，成功后即可进入。大型城池据点队长所在地点也比较远，需要注意城中的众多敌人以及复杂道路，可按RT键切换地图来帮助寻找。

无论是不是自己打倒据点队长，他所出现的中心部的纹章区域上，都会出现金块和宝箱等等，不要忘记拾取。此外，打倒敌方部队的队长也有可能掉下宝箱、金块等，还有酒和面包等其他物品。打倒有名字的队长会有高几率出现，同样，越高的难度，越大的城池，出现的宝箱也会越高级。在最漂亮的宝箱中，能够拿到兵法书、宝石以及各种稀有装备，而这些都是完全随机，因此看到宝箱就一定不要错过。当附近据点敌方据点队长出现或者被占据的情况，也可及时前往，以便更多获得宝箱。

此外战场上还会有一些进入点，这里会不断出现队伍，但是双方都是无法占领对方的进入点。反之，用来专门练级也是个不错的选择。如果一天结束契约未完成，那么暂时战斗终了，此时会列出当天的战果、获得的物品以及自己的排名，排名第一的会有额外的点数奖励。之后回到出击菜单后可进行存档等操作，对于后期较长时间的战斗，这还是很有必要的。契约达成后，会统计自己的总报酬，包括契约报酬、战场上使得的金块等，后期经常可以一战数万进帐。

契约和依赖

契约的战斗大致如此，不过有"！"标志的剧情契约还是有些分别的，它们大多是无限期的，难度固定，不完成契约条件就不会结束。在战斗前后都会有相应的剧情交代，第一天出击的地点也是固定的。完成剧情契约可推动剧情的发展，暂时去接其他的契约它们也不会消失。当然，这些剧情契约都有自己的出现条件，具体可参考后面的相关内容。

在契约中，还有一部分附加了依赖，也可以看作契约中的附加任务。在出击时，按RB键可查看该依赖的相应说明。接受这类契约时，建议优先完成依赖，会有额外的报酬进帐。至于依赖的内容也比较多，比如找人，在部队情报中确认该人位置，再前去接近他即可。有时暂时没出击，等出击后会有提示，之后再去找便可以了，虽然经常会和我们隔得很远……还有保护或占据指定地点、在指定时间内占领指定据点、保护商人、输送部队、打倒密侦等等，出击时以及游戏中的提示都是很清晰的，这里也不多做重复了。保护、护送类的依赖记得和保护对象接近，离开太远他们会不走。

此外，同样会有剧情相关的特殊依赖，在契约前同样有"！"标志，也有自己的出现条件，我们也是优先要完成它们的。战斗方式类似，但是战后会在酒馆中有后续的情节发生。不过和剧情契约不同，剧情依赖并没有自己的特定难度，难度是由同时进行的契约决定的。



进阶Q&A

Q.最初选择男性和女性有什么区别么？

A.剧情方面并没有变化，但游戏中可获得的自身装备是男女有别的，装备后的样子自然也各有不同，不妨都试一试。

Q.如何升级？

A.打倒敌人便可获得经验值，经验值槽满了便可升级。获得的经验值主要看敌我的等级差、combo数以及打倒的敌人数，此外，有名字的敌方将领会有很高经验，当然也并不容易干掉。低等级的部队在打倒高等级敌兵时会获得大量经验，自然己方伤亡也很快，要随时留意自身的安全。等级一般但是数量多且排列密集的敌方部队，也会是我方获得经验的好对象，因为combo数会很容易提升。这类情况在敌方的进入点以及大城市的周围比较容易看到，实力够的话可尝试将更多敌人引入混战。

Q.优先培育什么兵种？

A.以个人经验，骑马部队是值得最优先培养的，因为突击后用加速脱离，这样的一击离脱战术在战场上非常有效，对于大量敌人围聚的场合，更是可以轻松安全地制造上百的combo。等级提升之后，可轻松凭借自己一支部队去占领各地的据点，快速完成契约。此外，骑兵部队的移动力都是S，对于有依赖的场合，完成起来也更加方便。使用骑兵需要注意的是敌方的长枪部队以及弓箭手，前者早期突击时尽量避开，否则很容易造成自己以及部队的伤亡，后者则后期都较难对它造成致命伤害。此外强调一点，突击是先要将自己部队跑动一段距离才可使用的，也可在接近后使用加速后突击这样的连携。

其次推荐的是弓弩、长剑以及枪，这三项的成长关系到一些隐藏要素，尽快提升等级来学习技能。此外，这三种兵种在战场上也相当常见，可轻松调用，可有效缓和早期没有资金来雇用部队、同时也没有什么好部队的不利局面。另外，在初次战斗前的训练模式中，敌人是无限出现的，而不达成目标也不会结束，因此在这里提示使用弓箭手时，切换去使用骑马部队以及长剑兵，可轻松而安全地将它们的等级提升到15～20，有耐心的话可以练到更高，之后早期战斗就会轻松得多了。

Q.状态画面的名声值有什么用？

A.这是游戏中一个相当重要的数据，关系到众多剧情的发生和发展。在战斗中打倒敌人完成契约便可获得名声值，而名声值满了之后，需要完成特定的剧情契约，之后名声值的最大值上升，☆数量也会增加一颗。随着☆数量的增加，名声值增加得也越来越慢，需要去完成更高难度的契约，打倒更多的敌人。

Q.战旗有什么用？

A.战旗装备之后可以在战场上使用，具体效果可查看。注意战旗是消耗品，使用就会减少一个。战旗可以在战场的宝箱中随机获得，也可以在商店中购买，不过个人使用不多，一般都是拿来卖钱的。注意每个战旗持有的最大数量是9，满了就去卖出几个吧。

Q.战场上似乎还有一些小动物……

A.它们也有自己的作用的。接触鹿会使得战意槽上升，接触兔子则会使自己的体力回复。注意只有自己接触到才有效，此外它们总是在接近时逃走，需要多尝试路线和速度。

Q.契约打来打去还是那几个老地方！真不爽。

A.满足一定条件的话，会有相应对话，之后增加新的参战地点，这些也是很多剧情契约和依赖发生的条件。具体情况如下：

情节名	条件
ノルマンディ出现	最初
シャンパーニュ出现	经过一定回数的战斗；之前的战斗胜利
ブルターニュ出现	经过一定回数的战斗；之前的战斗胜利
アキテーヌ出现	☆☆名声值在一定值以上
オーベルニュ出现	"アキテーヌ出现"已经发生，经过一定回数的战斗；☆☆☆名声值在一定值以上
ガスコーニュ出现	"オーベロニュ出现"已经发生，经过一定回数的战斗；之前的战斗胜利
イル・ド・フランス出现	☆☆☆名声值在一定值以上

Q.应该有英国和法国结局吧？那我是不是要只接受某一方的契约？

A.的确有，但是只需要在特定的剧情契约中做好选择即可，普通的战斗无须在意。再说，只接受一方的契约会导致剧情无法发展下去的，因此平时自己选择合适的契约就行了。



在第一次契约完成后，可获得百年记，其中的故事（ストーリー）一项就包含了游戏中的各种相关剧情。这项目的各项内容会随着游戏的进展、条件的达成而逐渐增加和完善，而我们的目标就是要让各个故事出现直到最后的完结标志。下面就来逐一介绍各个故事的相关战斗以及相关的情节，其中包含具体的出现条件，◆标记的情节代表是契约或者依赖。条件中"经过一定回数战斗"不好给出具体数字，一般的情节只需要几场战斗即可，而由于每次回到酒馆只能发生一个情节，这样即使有具体的回数，也会因为各项情节的交错发展而无法精确计算。注意离脱也算完成了一次战斗，因此选择契约→离脱是快速发展剧情的方法，不希望记录下离脱次数的可以考虑适当选择低难度的契约来快速完成。"之前的战斗胜利"是指需要完成契约才会出现相应的对话情节。此外，剧情依赖无论是否成功，都可以继续下一步的剧情，因此，在下面涉及剧情依赖的都只给出了依赖成功的后续。为了便于查阅，对故事以及该故事所属的契约（依赖）进行了编号，例如3－1就是指第三个故事的第一个战斗，以便于查阅。没有编号的则是相应的情节，除了同一故事间的以外，这种情形比较少见。锻炼好骑兵的话，战斗难度都不高，尤其是剧情战斗，因为有强力的同伴和无限的时间，一般均可轻松获胜。因此下面我们基本不涉及具体的战斗，重点在于各情节的详细发生条件。

Chapter 1

佣兵の物语

1a.クレシーの战い
1b.クレシーの战い
2a.ポワテイエの战い
2b.ポワテイエの战い
3a.オル稀有装备ンの战い
3b.オル稀有装备ンの战い
4a.アザンクールの战い
4b.ボルドーの战い

玩家自身的故事，也是游戏中最主线的任务，这些契约原型都是百年战争中的经典战例。每次的剧情契约都有英国和法国两方，前三次是同时出现，自然只能选择一方来完成。完成之后☆数上升，也会出现新的人物和剧情。特别需要注意的是第三次选择，因为这次选择就确定第四次所能选择的一方，而第四次的剧情契约完成后便是游戏通关。想体验双方通关情节的，可在第三次选择前保留一个存档。另外通关并不代表游戏结束，本作没有二周目，但是通关之后读取存档可继续进行，名声值是增加到最大的☆☆☆☆☆，同时也有新的故事、超过10星难度的契约、最强的武器装备出现，有兴趣不妨继续下去，需要收集和锻炼的还多着呢。此外，通关后英格兰方的奖励是エクスカリバー，法兰西方的奖励是デュランダル，都是顶级武器哦！而第四战之前获得的"佣兵将军の战旗"是可以无限使用的，在以后的战斗中也会发挥不少作用。至于staff的信息，通关后可在标题画面的OPTIONS中随意观看。

历史Tips

クレシーの战い：发生于1336年，黑太子爱德华的经典战役，利用长弓手狠狠教训了法国的骑兵。

ポワテイエの战い：发生于1356年，上一战的翻版，从布阵到过程乃至结果……甚至连法国国王都被英军俘虏。

オル稀有装备ンの战い：发生于1429年，圣女贞德的奇迹之战，以薄弱兵力解除了奥尔良的重围。

アザンクールの战い：发生于1415年，英军的决定性胜利，直接导致数年后的签订的特鲁瓦条约。这份条约对英格兰来说是难以置信的巨大胜利：条约规定，亨利五世与查理六世的女儿凯瑟琳结婚，并且查理六世死后其法国王位由亨利五世继承（剥夺了法国王太子夏尔的继承权），亨利五世实际成为法国的摄政。

ボルドーの战い：发生于1453年，基本可看作百年战争的最后一战，之后法国收复了几乎全部领土，百年战争也宣告结束。

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
初阵终えて	第一个强制契约结束后	酒场老板
成すべきこと	前一情节发生后，"佣兵将军"未发生	酒场老板
战场の主力	☆名声值在一定值以上，"佣兵将军"未发生	バート
佣兵の价值	☆名声值在一定值以上，"佣兵将军"未发生	ディアーヌ
大切なこと	☆名声值在一定值以上	酒场老板
クレシーの布告	"骑行新军"（3－1）完成；上一情节发生；经过一定回数战斗；☆名声值最高	士兵
◆クレシーの战い	上一情节发生后可选	－
やがていつがは	☆☆名声值在一定值以上，"ポワテイエの战い"（1－2）未完成	－
佣兵将军	☆☆名声值在一定值以上，"クレシーの战い"（1－1）完成后，经过一定回数战斗	酒场老板
ポワテイエの布告	"クレシーの战い"（1－1）完成后，经过一定回数战斗；"佣兵将军"已经发生；"アキテーヌ出现"已经发生；"ラ・ロシユ・デリアンの战い"（3－2）、"トロワの战い"（6－3）、"补给线の攻防"（11－3）、"レンヌの战い"、（12－1）全部完成；☆☆名声值最高	士兵
◆ポワテイエの战い	上一情节发生后可选	－
认めるられもの	"ポワテイエの战い"（1－2）已经完成；☆☆☆名声值在一定值以上；"オル稀有装备ンの战い"（1－3）未完成	－
真に强き者	"ポワテイエの战い"（1－2）已经完成，经过一定回数战斗；☆☆☆名声值在一定值以上	酒场老板
佣兵将军は谁	前一情节发生，"反攻の准备"、"攻势の准备"未发生	－
オル稀有装备ンの布告	"ポワテイエの战い"（1－2）、"トゥールーズの战い"（7－2）已经完成，经过一定回数战斗；"ニシンの战い"（5－1）、"バイヨンヌの战い"（14－2）已经完成；"真に强き者"已经发生；"イル・ド・フランス"已经发生；☆☆☆名声值最高	士兵
◆オル稀有装备ンの战い	上一情节发生后可选	－
反攻の准备	"オル稀有装备ンの战い"（1－3）选择英方并完成；"アキテーヌ防卫"（2－3）、"ベルジュラックの战い"（5－3）、"ピレーネの战い"（6－4）、"圣女救出"（10－3）已经完成；☆☆☆☆名声值最高	酒场老板
反攻の一击	前一情节发生后；之前的战斗胜利	黑太子エドワード
◆アザンクールの战い	前一情节发生后可选	－
攻势の准备	"オル稀有装备ンの战い"（1－3）选择法方并完成；"アキテーヌ防卫"（2－3）、"圣女救出"（10－3）、"ボンヴァヤンの战い"（12－3）、"フォルミニーの战い"（13－4）已经完成；☆☆☆☆名声值最高	酒场老板
一气呵成	前一情节发生后；之前的战斗胜利	圣女贞德

Chapter 2

黑の传说

1.サン・ヴァース・ラ・ウーゲの战い
2.コシュレルの战い
3.アキテーヌ防卫

黑太子爱德华的主线情节，也是英国方面的主线情节。前两场契约战斗倒是相当简单，跟在爱德华那强大的皇家骑士后面清理残余+收集宝箱就可以了。游戏中黑太子爱德华会作为英军的统帅战斗到最后，并不会因病去世，此外，在光辉的军事天才后面的冷酷和暴虐则彻底被理想化了。

历史Tips

黑太子爱德华：黑太子爱德华（Edward the Black Prince 1330.6.15－1376.6.8），英王爱德华三世长子，英法百年战争中英国著名军事指挥家。因其甲胄颜色为黑色，故而得名。

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
サン・ヴァース・ラ・ウーゲの募兵	"シャンパーニュ出现"发生	士兵
◆サン・ヴァース・ラ・ウーゲの战い	上一情节发生后	
黑の活跃	"サン・ヴァース・ラ・ウーゲの战い"（2－1）完成；"ポワテイエの战い"（1－2）已经完成	佣兵

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

情节名	出现条件	相关人员
病の症候	"サン・ヴァース・ラ・ウーグの战い"(2-1)、"ラ・ロシユ・デリアンの战い"(3-2)、"トロワの战い"(6-3)、"トゥールーズの战い"(7-2)已经完成，经过一定回数战斗；☆☆☆名声值在一定值以上	佣兵
コシユレルの募兵	"サン・ヴァース・ラ・ウーグの战い"(2-1)、"ラ・ロシユ・デリアンの战い"(3-2)、"トロワの战い"(6-3)、"トゥールーズの战い"(7-2)已经完成，经过一定回数战斗；"病の症候"已经发生；☆☆☆名声值在一定值以上	士兵
◆コシユレルの战い	上一情节发生后	－
发病の噂	"コシユレルの战い"(2-2)已经完成，经过一定回数的战斗；"チャンドスの依赖"未发生	ジョルジユ
逆袭の预兆	上一情节发生后，经过一定回数的战斗；"チャンドスの依赖"未发生；"アキテーヌ出现"未发生	マルク、バート
チャンドスの依赖	上一情节发生后	チャンドス
◆アキテーヌ防卫	上一情节发生后	－

Chapter 3
理想まとう黑

1.骑行行军
2.ラ・ロシユ・デリアンの战い

相关情节

黑太子和他父王的剧情，也是英国方面的主线剧情

情节名	出现条件	相关人员
イングランド王上陆	"シャンパーニュ出现"发生；"サン・ヴァース・ラ・ウーグの战い"(2-1)完成	佣兵
骑行の被害	上一情节发生后	佣兵
骑行进击の募兵	上一情节发生后	士兵
◆骑行行军	上一情节发生后	－
不评	"骑行行军"(3-1)已经完成；"クレシーの战い"(1-1)完成后，经过一定回数战斗	ディアーヌ、カレン
不和	上一情节发生后	ナラン
ラ・ロシユ・デリアンの募兵	上一情节发生；"贵族讨ち"(7-1)的依赖完成	士兵
◆ラ・ロシユ・デリアンの战い	上一情节发生后	－

Chapter 4
赤の传说

1.シエルブールの战い
2.形见のブローチ(依赖)
3.クレルモンの战い
4.ナンドの战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
赤毛の兽	"ポワテイエの战い"(1-2)已经完成，经过一定回数战斗；☆☆☆名声值在一定值以上	ディアーヌ、カレン
シエルブールの募兵	上一情节发生后；连续多次接受英方的契约	酒场老板
◆シエルブールの战い	上一情节发生后	－
奇妙な主从	"シエルブールの战い"(4-1)已经完成；"形见のブローチ"(4-2)的依赖未完成	ハル
放荡王子	"シエルブールの战い"(4-1)完成后，经过一定回数战斗	ディアーヌ、カレン
◆形见のブローチ	上一情节已经发生；"オーベロニュ出现"已经发生	－
ビーチャムの理想	"形见のブローチ"(4-2)依赖成功完成	ビーチャム
战いの基准	上一情节发生后；"クレルモンの战い"(4-3)未完成	ハル
クレルモンの募兵	"形见のブローチ"(4-2)依赖完成后，经过一定回数战斗	酒场老板
◆クレルモンの战い	上一情节发生后	－
芽生えたもの	"クレルモンの战い"(4-3)完成后	ビーチャム
ナンドの募兵	上一情节发生后，经过一定回数战斗；连续多次接受英方的契约；"ブルターニュ出现"发生	酒场老板
◆ナンドの战い	上一情节发生后	－

Chapter 5
山と风

1.ニシンの战い
2.パテーの战い
3.ベルジユラックの战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
山风の噂	"ポワテイエの战い"(1-2)已经完成，经过一定回数战斗；☆☆☆名声值在一定值以上；"出现"已经发生	ナラン、バート
ニシンの募兵	上一情节发生后	士兵
◆ニシンの战い	上一情节发生后	－
撤退战の预兆	"オル稀有装备ンの战い"(1-3)已经完成；"パテーの战い"(5-2)未完成	ディアーヌ、カレン
パテーの募兵	"オル稀有装备ンの战い"(1-3)已经完成，经过一定回数战斗；"ロワール湖畔の战い"(13-1)已经完成	士兵
◆パテーの战い	上一情节发生后	－
别离	"パテーの战い"(5-2)完成后	ナラン、バート
やさぐに	"パテーの战い"(5-2)完成后；上一情节已经发生	フアストルフ
包围の预兆	上一情节发生后	バート、マルク
ベルジユラックの募兵	"パテーの战い"(5-2)已经完成，经过一定回数战斗；上两个情节已经发生	酒场老板
◆ベルジユラックの战い	上一情节发生后	－

Chapter 6
刃收まる场所

1.刺客の影(依赖)
2.アルフルールの战い
3.トロワの战い
4.ピレーネの战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
◆刺客の影	☆☆名声值达到一定程度	－
暗杀者の噂	"刺客の影"(6-1)依赖成功完成	バート、マルク
热き拍车	上一情节发生后	ナラン
アルフルールの募兵	上一情节发生后	酒场老板
◆アルフルールの战い	上一情节发生后	－
トロワの募兵	"アルフルールの战い"(6-2)完成后，经过一定回数战斗	酒场老板
◆トロワの战い	上一情节发生后	－
护剑の切れ味	"トロワの战い"(6-3)完成后，经过一定回数战斗；"ピレーネの战い"(6-4)未完成	ナラン
パーシーの赖み	"トロワの战い"(6-3)完成后，经过一定回数战斗；"ポワテイエの战い"(1-2)已经完成；"ガスコーニュ出现"已经发生	パーシー
◆ピレーネの战い	上一情节发生后	－

Chapter 7
边境の射手

1.贵族讨ち(依赖)
2.トゥールーズの战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
边境の射手	"サン・ヴァース・ラ・ウーグの战い"(2-1)已经完成，经过一定数量的战斗；"ガスコーニュ出现"已经发生	マーガレット
谢意	"贵族讨ち"(7-1)依赖成功完成	マーガレット
活跃の噂	"贵族讨ち"(7-1)依赖完成后，经过一定回数的战斗；"その理由"未发生	ナラン
その理由	"贵族讨ち"(7-1)依赖完成后，经过一定回数的战斗	マーガレット
英兵来访	上一情节发生后	酒场老板
◆トゥールーズの战い	上一情节发生后；"ポワテイエの战い"(1-2)已经完成	－

Chapter 8 拂晓の才女

1.オルテスの战い
2.女の敌(依赖)
3.ル・ビュイの战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
女将军の噂	"クレシーの战い"(1−1)完成后，经过一定回数战斗；"ポワテイエの战い"(1−2)已经完成	バート
オルテスの募兵	上一情节已经发生；☆☆的名声值在一定值以上；连续多次接受英方的契约；"ガスコーニュ出现"已经发生	酒场老板
◆オルテスの战い	上一情节发生后	−
狸亲父	"オルテスの战い"(8−1)完成后，经过一定回数战斗	佣兵
◆女の敌	上一情节已经发生；"アキテーヌ出现"已经发生	−
真相	"女の敌"(8−2)依赖成功完成	フイリッパ
ル・ビュイの募兵	女の敌"(8−2)依赖完成后，经过一定回数战斗；"オーベルニュ出现"已经发生	酒场老板
◆ル・ビュイの战い	上一情节发生后	−

Chapter 9 乙女の战记

1.ドンレミの战い
2.ヴォークルールの战い

相关情节

难度很低的两次剧情契约，不过这两战出现的有名敌人分别只有1个和2个，是完成传闻"战场の狩人"的最好时机。

情节名	出现条件	相关人员
世情	☆☆☆名声值在一定值以上；"再会"未发生	バート、マルク
村人の愿い	☆☆☆名声值在一定值以上	酒场老板
◆ドンレミの战い	上一情节发生后	−
想いの片鳞	"ドンレミの战い"(9−1)完成后，经过一定回数战斗	佣兵
再会	上一情节发生后	贞德
ヴォークルールの募兵	上一情节发生后	酒场老板
◆ヴォークルールの战い	上一情节发生后	−

Chapter 10 圣女降诞

1.ランスへの行军
2.コンピエーニュの战い
3.圣女救出

这一故事和前一故事都是讲述圣女贞德的，也是法方的最主要剧情。"圣女救出"一战的胜利条件比较特殊，需要先打倒ベッドフォード公获得钥匙，再前往幽闭之塔即可救出贞德。

历史Tips

圣女贞德：(St. Joan of Arc 法语：Jeanne d'Arc,Jeanne la Pucelle.1412年1月6日—1431年5月30日)在英法百年战争(1337年－1453年)中她带领法国平民组成的军队对抗英军的入侵，被称为"奥尔良姑娘"，成为法国人民爱国斗争的旗帜。最后由于封建主出卖，被擒并被处决。

贞德本来只是一个生于法国香槟区和洛林边界的杜鲁弥村的一个农村栋雷米的平凡小女孩。当时法国北部被英国占领，而英国又与勃艮第公国结盟。当时栋雷米属于亲英国一勃艮第联盟的巴雷公爵的领地。她声称在十六岁时的一日，她在村后的大树下，遇见天使圣米歇尔、圣玛格丽特和圣卡瑟琳，从而得到"神的启示"，要求她带兵收复当时由英国人占领的法国失地。后来她几番转折，得到兵权，于1429年解奥尔良之围，并带兵多次打败英国的侵略者，更促成拥有王位承继权的查理七世于同年7月16日得以加冕。然而圣女贞德于1430年贡比涅之战为勃艮第公国所俘，不久(7月14日)为英国人以重金(1万英镑)购去，由英国当局控制下的宗教裁判所以异端、女巫罪判处她火刑，于1431年5月30日在法国卢昂当众处死。1456年由查理七世主导的宗教裁判所为她平反，于1920年由教宗封圣。

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
圣女ジャンヌ	"オル稀有装备ンの战い"(1−3)完成后	佣兵
普通の……	"オル稀有装备ンの战い"(1−3)完成后，经过一定回数战斗	バート
圣女の噂	"オル稀有装备ンの战い"(1−3)、"バイヨンヌの战い"(14−2)完成，经过一定回数战斗；☆☆☆名声值在一定值以上	バート、マルク
ランスの募兵	前三个情节均已发生	酒场老板
◆ランスへの行军	上一情节发生后	−
かけちがい	"ランスへの行军"(10−1)完成后，经过一定回数战斗	ナラン
重い期待	"ランスへの行军"(10−1)完成后	マルク
圣女の泪	"かけちがい"发生后	ナラン
不安	"重い期待"、"圣女の泪"发生后	贞德
コンピエーニュの募兵	上一情节发生后	酒场老板
◆コンピエーニュの战い	上一情节发生后	−
不调	"コンピエーニュの战い"(10−2)完成后，经过一定回数战斗	マルク、バート
凶兆	"コンピエーニュの战い"(10−2)完成后，经过一定回数战斗；"圣女救出"(10−3)未完成	佣兵
村人の赖い	"不调"发生后，经过一定回数战斗	酒场老板
◆圣女救出	上一情节发生后	−

Chapter 11 金羊の夸り

1.ヘントの战い
2.羊毛商人の护卫(依赖)
3.补给线の攻防
4.カレーの战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
フランドル反乱	"クレシーの战い"(1−1)完成后	佣兵
ヘントの募兵	上一情节发生后	酒场老板
◆ヘントの战い	上一情节发生后	−
新领主	"ヘントの战い"(11−1)完成后	佣兵
◆羊毛商人の护卫	"ヘントの战い"(11−1)完成后，经过一定回数战斗；☆☆名声值在一定值以上	−
凛然なる花	"羊毛商人の护卫"(11−2)依赖成功完成后	マリー
补给线た巡って	"羊毛商人の护卫"(11−2)依赖完成后，经过一定回数战斗	マルク、バート
补给线争夺の募兵	上一情节已经发生；"羊毛商人の护卫"依赖完成后，经过一定回数战斗	酒场老板
◆补给线の攻防	上一情节发生后	−
佣兵たちの不满	"补给线の攻防"(11−3)完成后，经过一定回数战斗	ナラン
カレーの募兵	上一情节发生后；"ポワテイエの战い"(1−2)已经完成；"补给线の攻防"(11−3)完成后，经过一定回数战斗	酒场老板
◆カレーの战い	上一情节发生后	−

Chapter 12 翼持つ快男儿

1.レンヌの战い
2.ロンスヴォーの战い
3.ボンヴァヤンの战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
面白い男	"クレシーの战い"(1−1)已经完成；"レンヌの战い"(12−1)未完成	佣兵
レンヌの战い	"クレシーの战い"(1−1)完成后，经过一定回数战斗；"ブルターニュ出现"已经发生	酒场老板
◆レンヌの战い	上一情节发生后	−
快男儿の噂	"レンヌの战い"(12−1)完成后，经过一定回数战斗；"逃亡"未发生	ナラン
ピレネーの募兵	"レンヌの战い"(12−1)完成后，经过一定回数战斗；"ポワテイエの战い"(1−2)已经完成；"ガスコーニュ出现"已经发生	酒场老板

◆ロンスヴォーの战い	上一情节发生后	—
逃亡	"ロンスヴォーの战い"(12-2)完成后，经过一定回数战斗	士兵
发见	上一情节发生后，经过一定回数战斗	ジャン
ボンヴァヤンの募兵	上一情节发生后	酒场老板
◆ボンヴァヤンの战い	上一情节发生后	—

Chapter 13

流れる云

1. ロワール湖畔の战い
2. 亲书た追え(依赖)
3. パリの战い
4. フォルミニーの战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
将军の噂	"オル稀有装备ンの战い"(1-3)已经完成； "评判"未发生	佣兵
ロワール湖畔の募兵	オル稀有装备ンの战い"(1-3)完成后，经过一定回数战斗	酒场老板
◆ロワール湖畔の战い	上一情节发生后	—
评判	"ロワール湖畔の战い"(13-1)已经完成	バート、ヨシマサ
企み	上一情节发生后，经过一定回数战斗	—
◆亲书た追え	上一情节发生后	ヨシマサ
火の无いところに	"亲书た追え"(13-2)依赖成功完成后	佣兵
暗云	"亲书た追え"(13-2)依赖完成后，经过一定回数战斗	ナラン、バート
パリの募兵	上一情节发生后	酒场老板
◆パリの战い	上一情节发生后	—
隐れな意图	"パリの战い"(13-3)已经完成；"フォルミニーの战い" (14-4)未完成	佣兵
フォルミニーの募兵	"パリの战い"(13-3)完成后，经过一定回数战斗	酒场老板
◆フォルミニーの战い	上一情节发生后	—

Chapter 14

热き咆哮

1. リモージュの战い
2. バイヨンヌの战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
热き猛将	"ポワティエの战い"(1-2)已经完成	佣兵
ジルの噂	"ポワティエの战い"(1-2)完成后，经过一定回数战斗	ディアーヌ、カレン
寻ね人	前两个情节已经发生；"オーベルニュ出现"已经发生	—
リモージュの募兵	上一情节发生后	民众
◆リモージュの战い	上一情节发生后	—
冰と炎	"リモージュの战い"(14-1)完成后，经过一定回数战斗	ディアーヌ、カレン
バイヨンヌの募兵	上一情节已经发生；"ガスコーニュ出现"已经发生	酒场老板
◆バイヨンヌの战い	上一情节发生后	—

Chapter 15

学者殿のお愿い

1. "ちょうどよい木"探索
2. "ちょうどよい铁"探索
3. "ちょうどよい硫黄"探索
4. ヴァンヌの战い

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
学者殿の登场	☆☆☆名声值达到一定值以上； 连续接受多次法方的契约	ナラン
◆"ちょうどよい木"探索	上一情节发生后	クリスティーヌ
わ褒めの言业1	"ちょうどよい木"探索"(15-1)依赖成功完成后	クリスティーヌ
◆"ちょうどよい铁"探索	"ちょうどよい木"探索"(15-1)依赖完成后， 经过一定回数战斗	クリスティーヌ
わ褒めの言业2	"ちょうどよい铁"探索"(15-2)依赖成功完成后	クリスティーヌ
◆"ちょうどよい硫黄"探索	"ちょうどよい铁"探索"(15-2)依赖完成后， 经过一定回数战斗；"オーベルニュ出现"已经发生	クリスティーヌ
わ褒めの言业3	"ちょうどよい硫黄"探索"(15-3)依赖成功完成后	クリスティーヌ
ヴァンヌの募兵	"ちょうどよい硫黄"探索"(15-3)依赖完成后， 经过一定回数战斗；"オーベルニュ出现"已经发生	クリスティーヌ
◆ヴァンヌの战い	上一情节完成后	—
ご褒美	"ヴァンヌの战い"(15-4)完成后	クリスティーヌ

Chapter 16

臆病骑士

1. 战斗指南(依赖)
2. 战斗指南再び(依赖)
3. 战场で大切なこと(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
臆病骑士	☆☆☆名声值达到一定值以上；"相棒求む"(17-2) 依赖完成	ナラン、マルク
◆战斗指南	上一情节发生后	ウィリアム
次こそは	"战斗指南"(16-1)依赖成功完成后	ウィリアム
训练	"战斗指南"(16-1)完成后，经过一定回数战斗； "战斗指南再び"(16-2)未完成	ウィリアム
◆战斗指南再び	"战斗指南"(16-1)依赖完成后，经过一定回数战斗	ウィリアム
逃亡を反省	"战斗指南再び"(16-2)依赖成功完成后	ウィリアム
佣兵たち话	"战斗指南再び"(16-2)依赖完成后，经过一定回数战斗； "アキテーヌ出现"已经发生	バート
◆战场で大切なこと	上一情节发生后	ウィリアム
一安心	"战场で大切なこと"(16-3)依赖完成后	佣兵
ちょっとずつ	"战斗指南再び"(16-2)依赖完成后，经过一定回数战斗	ナラン
成长	上一情节发生后，经过一定回数战斗	佣兵
友达	上一情节发生后	ウィリアム

Chapter 17

兄と弟

1. 粮秣袭击(依赖)
2. 相棒求む(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
兄弟佣兵の噂	☆名声值在一定值以上	佣兵
◆粮秣袭击	上一情节发生后	ジョルジュ
虚势	"粮秣袭击"(17-1)依赖成功完成后	ジョルジュ
傲慢な物言い	"粮秣袭击"(17-1)依赖完成后，经过一定回数的战斗； "补给线の攻防"(11-3)完成后	ジョルジュ
后始末	上一情节发生后	バート、マルク
仲违い	上一情节发生后	マルク
弟の主张	上一情节发生后，经过一定回数战斗	ジョルジュ
兄の深虑	上一情节发生后	マルク
◆相棒求む	上两个情节发生后	ジョルジュ
弟、夸る	"相棒求む"(17-2)依赖成功完成后	ジョルジュ

Chapter 18



友

1. 新兵の稽古(依赖)
2. 友からの挑战(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
目が违う	☆名声值在一定值以上	バート
意识せずにはいられない	上一情节发生后，经过一定回数战斗；☆名声值在 一定值以上	バート
◆新兵の稽古	上一情节已经发生；"ブルターニュ出现"已经发生	バート
好敌手	"新兵の稽古"(18-1)依赖成功完成	バート
男の梦	☆☆☆名声值在一定值以上；"新兵の稽古"(18-1) 依赖完成	バート
◆友からの挑战	上一情节已经发生；"相棒求む"(17-2)依赖完成； ☆☆☆☆名声值在一定值以上	バート
离わない友	"友からの挑战"(18-2)依赖成功完成	バート
佣兵将军に挑む	"アザンクールの战い"(1-4a)或"ボルドーの战い" (1-4b)完成；"男の梦"已经发生；"友からの挑战" (18-2)依赖完成；"传说の佣兵"未发生	バート
梦破れてもなお	"传说た继ぐ者"已经发生，经过一定回数战斗	バート

Chapter 19 忠义の士

1.防卫依赖(依赖)
2.迟れた传言(依赖)
3.ごろつき退治(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
◆防卫依赖	"オル稀有装备ンの战い"(1－3)完成后	－
律仪な男	"防卫依赖"(19－1)依赖成功完成	－
◆迟れた传言	"防卫依赖"(19－1)依赖完成，经过一定回数战斗	－
忠义の士	"迟れた传言"(19－2)依赖完成	－
かしまし	上一情节已经发生；"心境の变化"未发生	－
厄介	3已经发生，经过一定回数战斗	－
◆ごろつき退治	上一情节发生后	－
案じる者	"ごろつき退治"(19－3)依赖完成	－
心境の变化	上一情节发生后	－

Chapter 20 苍狼の遗产

1.政敌袭击(依赖)
2.用心棒(依赖)
3.お手并み拜见(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
ピンハネ	"オル稀有装备ンの战い"(1－3)已经完成	ナラン
蒙古の血	上一情节已经发生	ナラン
◆政敌袭击	上一情节已经发生；"イル・ド・フランス出现"已经发生	ナラン
嫌味1	"政敌袭击"(20－1)依赖成功完成	ナラン
私刑の予感	"政敌袭击"(20－1)依赖完成，经过一定回数战斗	ナラン
◆用心棒	上一情节发生后	ナラン
懲りない	"用心棒"(20－2)依赖成功完成	ナラン
◆お手并み拜见	"用心棒"(20－2)依赖完成，经过一定回数战斗	ナラン
少年惚れる	"お手并み拜见"(20－3)依赖成功完成	ナラン

Chapter 21 魂の安息

1.魔女の森(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
死神	"オル稀有装备ンの战い"(1－3)已经完成	佣兵
魔女骚ぎ	上一情节发生后	佣兵
续・魔女骚ぎ	上一情节发生后	佣兵
◆魔女の森	上一情节发生后	－
正体见たり	"魔女の森"(21－1)依赖成功完成	バート
なお分かられめ理由	上一情节(或失败的相应后续情节)发生后，经过一定回数战斗	シャクティ
去れ	上一情节发生后，经过一定回数战斗	シャクティ
离れる	上一情节发生后，经过一定回数战斗	シャクティ
何のために	上一情节发生后，经过一定回数战斗	シャクティ
魂の安息	上一情节发生后，经过一定回数战斗	シャクティ
哀れみと敬意	上一情节发生后，经过一定回数战斗	シャクティ

Chapter 22 形见は导けど

1.骑士と佣兵(依赖)
2.ディアーヌの传言(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
鹰の目のディアーヌ	"オル稀有装备ンの战い"(1－3)已经完成	バート、マルク
喧哗	上一情节发生后	ディアーヌ
◆骑士と佣兵	上一情节发生后	ディアーヌ
手应えナシ	"骑士と佣兵"(22－1)依赖成功完成	ディアーヌ
豪华なペンダント	"骑士と佣兵"(22－1)依赖完成，经过一定回数的战斗；"イル・ド・フランス出现"已经发生	バート、ディアーヌ
形见は导けど	上一情节发生后	ディアーヌ
愤慨	上一情节发生后，经过一定回数战斗	ディアーヌ
◆ディアーヌの传言	上一情节发生后	ディアーヌ
诀别の形1	"ディアーヌの传言"(22－2)依赖成功完成	ディアーヌ

Chapter 23 彼女の理由

1.大事な商谈(依赖)
2.给金を守れ(依赖)
3.妹からの手纸(依赖)

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
酒豪	☆名声值在一定值以上	カレン
◆大事な商谈	上一情节发生后	－
お金のためなら1	"大事な商谈"(22－1)依赖成功完成	ナラン
◆给金を守れ	"大事な商谈"(22－1)依赖完成，经过一定回数战斗；"クレシーの战い"(1－1)已经完成	－
护送成功	"给金を守れ"(22－2)依赖成功完成	カレン
カレンの妹	"给金を守れ"(22－2)依赖完成，经过一定回数战斗；"イル・ド・フランス出现"已经发生	カレン
◆妹からの手纸	上一情节发生后	カレン
カレン姐さんのお礼	"妹からの手纸"(22－3)依赖成功完成	カレン

Chapter 24 传说の佣兵

相关情节

情节名	出现条件	相关人员
传说の佣兵	"アザンクールの战い"(1－4a)或"ボルドーの战い"(1－4b)完成；☆☆☆☆☆名声值在一定值以上；之前的战斗胜利	ホークウッド
最强の称号	上一情节发生后；"传说た继ぐ者"未发生	バート
传说た继ぐ者	"传说の佣兵"已经发生；在战场上击破过ホークウッド	ホークウッド

传闻的真相

传闻(噂のメモ)是百年记中的另一个项目，同样需要特定的条件才会出现。和故事不同的是，它虽然会有后续的进展，但是记载并不会增加。此外，传闻多半为小分支，和主线剧情关系不大，不过完成后则可获得不少特别的好处。

★佣兵将军

在主线剧情"佣兵の物语"中会自然发生。

★战场の狩人

出现条件 "ボワテイエの战い"(1－2)完成后出现本条记录

进展 之后在任意战场上，全灭有名字的敌方队长即可达成目标。完成后名声+1000，之后出现有依赖的契约的几率增加。

★荣光を掴む者

出现条件 ☆☆名声值在一定值以上，"佣兵将军"已经发生

进展 和酒场老板对话后，在任意战场获得第一位的战果便可达成目标。完成后获得12宝石之一，"情热のルビー"。

★新境地へ至る道

出现条件 "ボワテイエの战い"(1－2)已经完成，持有兵法书"枪の书"

进展 全兵种击破，获得兵科击破メモ，同意交给相应的佣兵后，获得"枪の书／アダガ"。全兵种率领，获得兵科统率メモ，同意交给相应的佣兵后，获得"火药の书/火枪"

★百年の语り部

出现条件 全部故事完成

进展 可进行超高难度的契约"特殊战斗"。

★极めし者たち

出现条件 "オル稀有装备ンの战い"(1－3)已经完成

进展 "长剑の书"达到技能100%后，"剑圣"达成，获得バルムンク；"枪の书"达到技能100%后，"枪匠"达成，获得ブリューナク；"弓弩の书"达到技能100%之后，"弓神"达成，获得雷上动。

★极

出现条件 "剑圣"、"枪匠"、"弓神"达成，全部兵法书技能习得在70%以上

进展 获得工作の书，让全部兵法书达到技能100%之后，获得最强武器村正。

★女神の盾

出现条件 获得收集品"破灭のイージス"后出现

进展 将获得的"破灭のイージス"交给锻冶师，之后获得的"悲叹のイージス"和"苦闷のイージス"、以及"背德のイージス"和"原罪のイージス"也分别交给他，最后可获得最强的女神之盾イージス，全部防御能力均为满值20！注意每个步骤的出现都要经过一定量的战斗，特别是全部交付碎片到拿到盾之间，战斗次数还是相当多的。

★大富豪

出现条件 "ポワテイエの战い"(1－2)已经完成

进展 依次投资2000D、10000D和30000D，获得的报酬前两次分别为3000D和15000D，第三次则为12宝石之一的"清净のダイヤモンド"。

★石を爱でる者

出现条件 持有12宝石之一

进展 获得全部12宝石，商人处购买价格下降15%。宝石是在战场上的美丽的宝石箱中随机出现，不过有3个需要特定的情节获得。其中"情热のルビー"需要完成传闻"荣光を掴む者"；"清净のダイヤモンド"需要完成传闻"大富豪"；"高贵のアメジスト"则需要完成依赖"魔女の森"(21－1)。

★トレジャーハンター

出现条件 在商人处卖出过50个以上的美术品

进展 在商人处卖出150个以上的美术品，获得"ウサギの足"，战场上的宝箱中出现稀有品的几率上升。







兵法书除了长剑の书、弓弩の书和骑马の书是在最初就获得了之外，其他大多需要在宝箱中获得。至于不同装备的分支则是在宝箱中获得以及在商店中购买。此外，有几个特殊的兵法书是需要特定条件的，具体有：

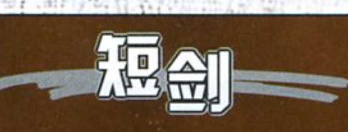
兵法书	相关故事或传闻
火药の书	故事"学者殿のお愿い"
工作の书	传闻"极"
枪の书／アダガ	传闻"新境地へ至る道"
火药の书／火枪	传闻"新境地へ至る道"

支援技能

各兵种是战斗的主体，除了通过升级和装备强力的武器、盾来强化之外，学习支援技能(サポートスキル)、强化特殊攻击也是必不可少的。支援技能可在状态画面强化，具体项目各兵种均有不同，效果如下：

技能名	效果
攻击力	给予敌人的伤害增加
防御力	受到的伤害减少
移动力	部队的移动力上升
收纳	弓箭以及投掷类武器的最大持有数上升
精神力	特殊技能回复速度上升
耐久力	受到攻击也不容易硬直
统率力	雇佣部队时部队的人数上升
研究	升级时获得的各等级各等级必要SP增加

显然，初期要以研究为最优先对象，这样我们可以获得更多的各等级各等级必要SP来尽快强化其他技能，而且有些支援技能是需要研究达到一定级别才会出现的。其他方面，经常雇用使用的兵种需要强化统率力来增加人数和战力，而几乎全靠特殊攻击的骑马部队尽早强化精神力来加速回复也是效果明显。学习支援技能的页面翻页即可强化各种装备的兵种的具体特殊攻击，优先选择自己最常用的兵种。注意装备武器和盾也是在这个界面，当然我们也可以在购买时装备，至于默认的蓝色装备替换后就会消失。



移动较高，但防御力低下的兵种，陷入乱战很容易快速全灭，在远处使用"短剑投げ"才是主要的战斗方式，推荐使用拔け忍来提升等级，后期可换成チャクラムシン。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
移动力	105	215	330	450	－	－	－	－	－	
收纳	4	11	32	67	114	179	256	347	452	研究Lv4时追加
统率力	4	11	32	67	114	179	256	347	452	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
短剑	短剑兵	无	斩、突	ACCCCCC	ヴァイパーバイト，毒效果	斩り上げ，炎效果(LV3)	短剑投げ，毒效果(LV3)
	斥候兵	间接攻击回避	斩、突	ACCCCCC			
双剑	アサシン	无	斩、突	SCCCBCB	回转斩り，冰效果(LV3)	スプリント(移动力上升)	短剑投げ，毒效果(LV3)
	拔け忍	全状态异常回避	斩、突	SCCCCCC			
チャクラム	チャクラムシン	命令系统异常回避	斩	ABABBAB	蹴击，气绝效果	ソウルイーター，体力吸收	チャクラム投げ，毒效果(LV3)

注：防御力6项分别针对斩、殴、突、射、炮、魔这6类攻击，特殊攻击栏的#标志表示会切换到主观视点攻击，而※标志则表示是按住键持续发动的类型。



车轮

没有统率力这项支援技能，只有固定的人数，比起骑马兵种来说，突击的覆盖面较小，攻击方式倒是和枪骑兵类似。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
攻击力	7	17	47	97	167	257	367	497	647	
防御力	7	17	47	97	167	257	367	497	647	
移动力	147	301	462	630	－	－	－	－	－	
收纳	7	17	47	97	167	257	367	497	647	研究Lv3时追加
耐久力	147	301	462	630	－	－	－	－	－	研究Lv9时追加
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
战车	战车兵	无	突	SABAABB	加速，气绝效果(LV3)	枪投げ，毒效果(LV3)	突击※





细剑

不好使用的兵种，强调攻击的话可选用精锐レイピア兵。レディフェンサ－在各据点相当常见，但等级不足带出去几乎等于送死……

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
防御力	4	11	32	67	114	179	256	347	452	
移动力	105	215	330	450	—	—	—	—	—	研究Lv5时追加
统率力	4	11	32	67	114	179	256	347	452	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
细剑＆盾	レディフェンサー	ダウン回避	斩、突	AAAAAAA	チャーム，魅了效果	盾防御※	メイルブレイカー
两手剑	レイピア兵	无	斩、突	BC～AC～BC～BC～BBC～B	一闪	マイティアーム(攻击力上升)	メイルブレイカー
	精锐レイピア兵	无	斩、突	BAAAAAA			
双剑	デュアルフェンサー	ダウン回避	斩、突	BBBBCBB	连续斩り	チャーム，魅了效果	メイルブレイカー



长剑

较为常用的兵种，早中期较强力的メン・アット・アームズ和精锐长剑盾兵因为低移动力受到限制，中后期可用双手剑和双手刀作为主力战斗。



支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
攻击力	4	9	24	49	84	129	184	249	324	
防御力	4	9	24	49	84	129	184	249	324	研究Lv3时追加
统率力	4	9	24	49	84	129	184	249	324	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
长剑	长剑兵	无	斩、突	ACBCCBC	タックル	マイティアーム(攻击力上升)	ヘビーストライク，炎效果(LV3)
	バイキング长剑兵	ダウン回避	斩、突	AAABBAB			
	メン・アット・アームズ	无	斩、突	CA～SAAAAA			
长剑＆盾	长剑盾兵	无	斩、突	CB～AB～AC～BC～BB～AB	盾攻击，气绝效果	盾防御※	ヘビーストライク，炎效果(LV3)
	精锐长剑盾兵	无	斩、突	CSSAASA			
两手剑	大剑兵	无	斩、突	BABBBB～AB	ホースバスター，动物系特效	マイティアーム(攻击力上升)	ソードウェーブ，气绝效果(LV3)
	ランツクネヒト	无	斩、突	BBBCBBC			
	エクスキューショナー	アーマー属性	斩、突	BBBBBBC			
两手刀	トゥアレグ	命令系统异常回避	斩、突	BAAAABA	断钢斩	护身斗气	斩空剑，气绝效果(LV3)
	侍	直接攻击回避	斩、突	BABABAB			
双剑	双剑兵	无	斩、突	BB～AAB～AB～AB～AB～A	アームクラッシュ	三连斩，气绝效果	回转斩り，冰效果(LV3)
	忍者	全状态异常回避	斩、突	BCCCCCC			
镰＆盾	アビシニアン	追加ダメージ回避	斩、突	CBABBAB	ソウルリープ，体力吸收	盾防御※	リーパースラッシュ(不可防御)
	ラージプート	命令系统异常回避	斩	CAABBAB			



骆驼

和骑马兵种类似的战术，注意没有加速，需要留意乱战的局面。ラクダ骑兵的防御力较低，可以重装ラクダ骑兵为主，此外“ビーストキラー”是对付敌方骑兵的一大利器。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
精神力	231	473	726	990	—	—	—	—	—	
耐久力	231	473	726	990	—	—	—	—	—	研究LV5时追加
统率力	6	21	66	141	246	381	546	741	966	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
曲刀	ラクダ骑兵	无	斩、突	SCCCBCC	ビーストキラー，动物系特效	ガーディアンズオーラ	突击※
	重装ラクダ骑兵	命令系统异常回避	斩、突	SAAAABA			



戟

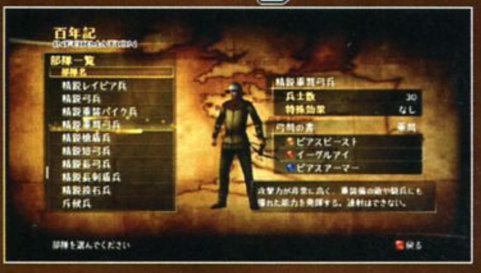
意外好用的兵种，对各种常见兵种都有较好适应，攻击力方面也有保障，较少使用的人不妨一试。



支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
攻击力	4	15	48	103	180	279	400	543	708	
精神力	84	172	264	360	—	—	—	—	—	研究Lv7时追加
耐久力	84	172	264	360	—	—	—	—	—	研究Lv3时追加
统率力	4	15	48	103	180	279	400	543	708	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
戟	长柄兵	无	斩、殴、突	BC～AB～AC～AC～AB～AC～B	クリティカルスイング	マイティアーム(攻击力上升)	レッグブレイカー
	僧兵	命令系统异常回避	斩、殴、突	BCCCCCC			
	华南戟兵	间接攻击回避	斩、殴、突	BBBBBAA			





很好用的兵种，弓和短弓威力较低，但是特殊攻击蓄力较快；弩高威力，还可以使用“イーグルアイ”强化，伤害相当明显；至于长弓，特长的射程就是它的最大优势。使用弓弩类兵种都需要注意一点，不要和敌人近战，躲在我方近战部队后方援护才是正理。也可以在较远地方专心使用ピアスアーマー来射击，不过时间会使用较长。遇到敌人接近，要尽快按X键解除射击状态，并且马上逃走。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
移动力	84	172	264	360	–	–	–	–	–	
收纳	3	8	23	48	83	128	183	248	323	
统率力	3	8	23	48	83	128	183	248	323	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
短弓	短弓兵	无	无	BCCCCCC	ラピッドアロー，气绝效果(LV3)	スプリント(移动力上升)	ポイントアロー#，炎效果(LV3)
	精锐短弓兵	无	无	BCCCCCC			
	モンゴル短弓兵	行动异常回避	无	BCCCCCC			
弓	弓兵	无	无	BCCCCCC	サーペントスティング，毒效果	プロテクション(防御力上升)	ポイントアロー#，炎效果(LV3)
	精锐弓兵	无	无	BCCCCCC			
	レディアーチャー	ダウン回避	无	BBBCCBB			
长弓	长弓兵	无	无	BCCCCCC	エイミングアロー，炎效果(LV3)	プロテクション(防御力上升)	ポイントアロー#，炎效果(LV3)
	弓武者	直接攻击回避	无	BBBBBBC			
	精锐长弓兵	无	无	BCCCCCC			
弩	弩弓兵	无	无	BCBCCBC	ランダムショット，气绝效果(LV3)	イーグルアイ(攻击力上升)	ピアスアーマー#
	モンゴル弩弓兵	行动异常回避	无	BAABABA			
重弩	重弩弓兵	无	无	BC～BB～AC～BC～BBC～B	ピアスピースト#	イーグルアイ(攻击力上升)	ピアスアーマー#
	精锐重弩弓兵	无	无	BCCCCBC			



长枪兵没有普通攻击，等着敌人送上来挨扎的“パイク”就是主力攻击手段，对付骑兵的突击倒是个好办法。



支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
防御力	3	14	47	102	179	278	399	542	707	
耐久力	168	344	528	720	–	–	–	–	–	研究Lv4时追加
统率力	3	14	47	102	179	278	399	542	707	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
长枪	パイク兵	无	无	ACBCCBC	间合い突き，冰效果(LV3)	プロテクション(防御力上升)	パイク※
	ピケニール	无	无	ABBCBBC			
长枪＆盾	重装パイク兵	无	无	BSSSSAS	盾攻击，气绝效果	盾防御※	パイク※
	精锐重装パイク兵	无	无	BSAASSA			



最容易使用的兵种，突击+加速的连携，可在造成敌方重大伤害的同时保证自身安全。其中有“ガーディアンズオーラ”的骑士枪类骑兵更为常用，使用后甚至可以直接突击敌方的长枪部队。不过反之，它的普通攻击也是最弱的，只是对敌方的骑马部队容易起效。雇用时的必备兵种，前期尽量选择ロイヤルランサー、骑士等强力部队，后期等级够了使用什么都是一样的强，例如相对物美价廉的レディランサー。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
精神力	84	172	264	360	–	–	–	–	–	
收纳	6	12	30	60	102	156	222	300	390	研究Lv8时追加
耐久力	84	172	264	360	–	–	–	–	–	
统率力	6	12	30	60	102	156	222	300	390	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	



装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
剑	剑骑兵	无	斩、突	SABBBB～AB	クリティカルブレード	プロテクション(防御力上升)	突击※
	モンゴル骑兵	行动异常回避	斩、突	SAABABA			
枪	枪骑兵	无	突	SAAB～AAAB～A	加速，气绝效果(LV3)	枪投げ，毒效果(LV3)	突击※
	マムルーク	命令系统异常回避	突	SAAAABA			
骑士枪	骑士	无	突	SSASSAA	加速，气绝效果(LV3)	ガーディアンズオーラ	突击※
	レディランサー	ダウン回避	突	SAAAASA			
	装甲骑兵	追加ダメージ回避	突	SSAAAAA			
	ロイヤルランサー	无	突	SSSSSSS			
戟	华北骑兵	间接攻击回避	斩、殴、突	SBBBBAA	加速，气绝效果(LV3)	クリティカルブレード	突击※
	骑马武者	直接攻击回避	斩、殴、突	SABABAB			





斧

移动较高的轻装类斧兵防御不足，而其他的移动力又有明显下降，较少使用的兵种。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
攻击力	6	12	30	60	102	156	222	300	390	
收纳	6	12	30	60	102	156	222	300	390	研究Lv5时追加
耐久力	84	172	264	360	—	—	—	—	—	研究Lv2时追加
统率力	6	12	30	60	102	156	222	300	390	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
斧	轻装斧兵	无	殴	ACCCCCC	アックスラッシュ	スプリント(移动力上升)	斧投げ，炎效果(LV3)
	ベルセルク斧兵	ダウン回避	殴	ACCCCCC			
斧&盾	斧盾兵	无	殴	CSAAAAA	脑天割り，气绝效果	大盾防御※	ヘビーストライク，炎效果(LV3)
	バイキング斧兵	ダウン回避	殴	CASAASA			
	モラン	追加ダメージ回避	殴	CBBBBBB			
两手斧	重装斧兵	无	殴	CAAAAAB	ワールウィンド，冰效果(LV3)	プロテクション(防御力上升)	ウォースタンプ，气绝效果
	装甲步兵	无	殴	CBBBBBC			
	カットスロート	アーマー属性	殴	CSSSSAS			



棍

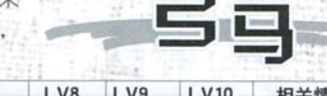
在战场上较为常见的兵种，实际使用起来也不大方便，注意还有个比较特别的投石类兵种。



支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
攻击力	6	11	26	51	86	131	186	251	326	
收纳	6	11	26	51	86	131	186	251	326	研究Lv4时追加
耐久力	84	172	264	360	—	—	—	—	—	研究Lv6时追加
统率力	6	11	26	51	86	131	186	251	326	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
棍	轻装メイス兵	无	殴	ACCCCCC	ヘビーブロウ	スプリント(移动力上升)	ブレートクラッシュ
	ベルセルクメイス兵	ダウン回避	殴	ACCCCCC			
棍&盾	メイス兵	命令系统异常回避	殴	CABBBAB	盾攻击，气绝效果	盾防御※	ブレートクラッシュ
	バイキングメイス兵	ダウン回避	殴	CASAASB			
两手棍	重装メイス兵	追加ダメージ回避	殴	CA～SAAB～A	アースクエイク，气绝效果	サイクロンブロウ，气绝效果	ブレートクラッシュ
	荒法师	命令系统异常回避	殴	CCCCCCC			
	スカルクラッシャー	アーマー属性	殴	CBBBBBC			
スリング	投石兵	无	殴	CCCCCCC	ブレートクラッシュ	タックル	スリングショット，炎效果(LV3)
	精锐投石兵	无	殴	CCCCCBC			





弓马

强化了移动的实用兵种，在敌人接近时可实用加速来尽早脱出。弓骑马武者还有"直接攻击回避"的特殊效果，可善加利用。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
防御力	7	18	51	106	183	282	403	546	711	
移动力	168	344	528	720	—	—	—	—	—	
收纳	7	18	51	106	183	282	403	546	711	
统率力	7	18	51	106	183	282	403	546	711	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
弓(LV3)	モンゴル弓骑兵	行动异常回避	无	SAABABA	加速	ストレイフアロー，冰效果(LV3)	ポイントアロー#，炎效果
	弓骑马武者	直接攻击回避	无	SBBBBBC			



战象

对弓弩、铳、长枪等兵种非常弱，低等级小心被秒杀。一般使用"イーグルアイ"强化攻击力后用"ワイルドスタンプ"范围攻击，然后使用加速脱出，等特殊攻击回复后再寻找机会。



支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
攻击力	9	21	57	117	201	309	441	597	777	研究Lv2时追加
防御力	9	21	57	117	201	309	441	597	777	研究Lv8时追加
耐久力	189	387	594	810	—	—	—	—	—	
统率力	189	387	594	810	—	—	—	—	—	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
象	战象兵	命令系统异常回避	无	SBABBAB	加速，气绝效果(LV3)	イーグルアイ(攻击力上升)	ワイルドスタンプ，气绝效果
	重装战象兵	命令系统异常回避	无	SBABBAB			

枪



枪兵的攻击力不足，但是“枪投げ”配合提升攻击力的“マイティアーム”，攻击效果还是相当明显的。经常这样使用的话，要注意强化收纳来提升投掷的次数，同时留意投枪的轨迹，在斜坡之类的地方使用效果不佳。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
攻击力	6	11	26	51	86	131	186	251	326	研究Lv5时追加
防御力	6	11	26	51	86	131	186	251	326	
收纳	6	11	26	51	86	131	186	251	326	研究Lv9时追加
统率力	6	11	26	51	86	131	186	251	326	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
枪	枪兵	无	殴、突	ACCCCCC	三段突き，气绝效果	マイティアーム(攻击力上升)	枪投げ，毒效果(LV3)
	ベルセルク枪兵	ダウン回避	殴、突	ACCCCCC			
	ローマ枪兵	无	殴、突	AABAABB			
枪＆盾	枪盾兵	无	殴、突	BSAAASA	盾攻击，气绝效果	盾防御※	クイックスラスト，炎效果(LV3)
	精锐枪盾兵	无	殴、突	BSAAASA			
枪＆大盾	重装枪盾兵	无	殴、突	BSASSSA	レッグブレイカー	大盾防御※	ビーストキラー，动物系特效
	ファランクス	无	殴、突	BSASSAB			
アダガ	装甲アダガ兵	无	斩、殴、突	CSSSSAS	冰幻体术，冰效果	盾防御※	ダブルスラスト，毒效果(LV3)

火药



较晚出现的兵种，还需要完成特定的条件。三种装备带来完全不同的实际战术，可选择自己喜欢的作为主力使用。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
移动力	105	215	330	450	–	–	–	–	–	
精神力	105	215	330	450	–	–	–	–	–	研究Lv7时追加
收纳	4	11	32	67	116	179	256	347	452	
统率力	4	11	32	67	116	179	256	347	452	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
铳	铳兵	无	无	CCBCCBC	ブレイクショット	イーグルアイ(攻击力上升)	狙击#，炎效果
	イエニチェリ	无	无	CCCCBCB			
炮	ハンドカノン兵	无	无	CABBBBB	エイミングショット，炎效果	キャニスターショット	スラッグショット#，炎效果(LV3)
	ドラグーン	无	无	CAAAAAB			
火枪	モンゴル火枪兵	行动异常回避	无	ACCCCCC	烈风突き	スプリント(移动力上升)	火炎放射



魔术

魔术兵的防御和移动都很低，攻击威力还不错。三种魔法的范围以及攻击距离各不相同，多使用来掌握其中的差异。



支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
攻击力	8	22	64	134	232	358	512	694	904	研究Lv7时追加
精神力	231	473	726	990	–	–	–	–	–	
统率力	8	22	64	134	232	358	512	694	904	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
魔术	アルケミスト	无	魔	CCCCCCC	ウインドカッター	ライトニング，气绝效果	ファイアーボール，炎效果

工作



出现条件比较苛刻的兵种，对常见兵种的相性比较出色，攻击方式也是别具一格，注意也会对己方造成伤害。

支援技能	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	相关情报
移动力	189	387	594	810	–	–	–	–	–	
精神力	189	387	594	810	–	–	–	–	–	
收纳	4	16	52	112	196	304	436	592	772	研究Lv4时追加
统率力	4	16	52	112	196	304	436	592	772	
研究	12	19	40	75	124	187	264	355	460	

装备	部队名	特殊效果	普通攻击	移动力及防御力	Y键	B键	X键
工作	工作兵	无	无	BCCCCCC	まきびし，气绝效果	地雷，炎效果	爆弹，炎效果







系统介绍

武器

名称	价格	卖却	斩攻	段攻	突攻	射攻	炮攻	魔攻	相关情报
短剑									
パゼラード	1500	450	39	0	43	34	0	0	
ククリ	2920	876	50	0	40	40	0	0	
ソードブレイカー	5990	1797	51	0	60	45	0	0	
チンクエディア	11300	3390	68	0	72	58	0	0	
クリスナーガ	76400	22920	85	0	85	77	0	0	稀有装备
飞燕	–	25380	79	0	79	88	0	0	稀有装备，《真三国无双》陆逊
小刀									
点穴针	2460	738	38	0	48	43	0	0	
胁差	–	396	42	0	38	25	0	0	
峨眉刺	–	1590	46	0	58	52	0	0	
忍び刀	–	–	54	0	49	32	0	0	
小太刀	10800	3240	71	0	64	43	0	0	
判官笔	12400	3720	59	0	74	67	0	0	
チャクラム									
スピナー	2370	711	41	0	0	48	0	0	
チャクラム	–	1872	52	0	0	61	0	0	
ヴィシュヌリング	–	–	67	0	0	79	0	0	
细剑									
エペ	2160	648	40	0	47	0	0	0	
エスパダ・ロペラ	5520	1656	50	0	59	0	0	0	
レイピア	12700	3810	64	0	75	0	0	0	
两手细剑									
ノッカー	2590	777	36	41	48	0	0	48	
エストック	–	1866	45	51	60	0	0	60	
パンツァステッチャー	14400	4320	58	65	77	0	0	77	
剑									
ブロードソード	1130	339	41	0	33	0	0	0	
ショートソード	1280	384	38	0	42	0	0	0	
バイキングソード	–	645	47	0	33	0	0	0	
ロングソード	3910	1173	54	0	49	0	0	0	
カッツバルゲル	7010	2103	63	0	47	0	0	0	
メイルブレイカー	11700	3510	50	0	72	0	0	0	
バスタードソード	12200	3660	74	0	74	0	0	0	
ティルフィング	75400	22620	85	0	89	0	0	0	稀有装备
蛇之麁正	77700	23310	90	0	72	0	0	0	稀有装备，《战国无双》织田信长
倚天の剑	–	–	90	0	86	0	0	0	稀有装备，真三国无双》曹操
天丛云	–	–	94	0	80	0	0	0	稀有装备，《战国无双》上杉谦信
バルムンク	–	–	96	0	86	0	0	0	剑圣情节入手
エクスカリバー	–	不可	99	0	99	0	0	0	英方通关奖励
刀									
太刀	7840	2352	65	0	55	0	0	0	
村正	–	–	100	0	100	0	0	0	全兵科研究100%
曲刀									
ファルシオン	1760	528	45	0	32	0	0	0	
サーベル	4820	1446	57	0	43	0	0	0	
タルワール	10600	3180	71	0	53	0	0	0	
古锭刀	–	–	90	0	72	0	0	0	稀有装备，《真三国无双》周瑜
两手剑									
フランベルジュ	2830	849	49	34	44	0	0	49	
斩马刀	4490	1347	44	55	44	0	0	55	
执行者の剑	6930	2079	62	43	40	0	0	62	
ツヴァイハンダー	15600	4680	79	67	67	0	0	79	
レーヴァテイン	–	–	86	86	90	0	0	90	稀有装备
デュランダル	–	不可	99	99	99	0	0	99	法方通关奖励
两手刀									
サイフ	2350	705	47	33	38	0	0	47	
キリジ	5820	1746	59	41	47	0	0	59	
长太刀	–	–	55	36	47	0	0	55	
野太刀	8250	2475	65	59	46	0	0	65	
シャムシール	13200	3960	75	53	60	0	0	75	
大太刀	14900	4470	78	51	66	0	0	78	
布都御魂	89000	26700	95	86	81	0	0	95	稀有装备
镰									
ショテル	2160	648	42	0	47	0	0	0	
シックル	5870	1761	60	0	48	0	0	0	
グリムリーパー	13800	4140	69	0	77	0	0	0	
枪									
ウイングドスピア	1130	339	0	26	40	30	0	40	
ハーフパイク	1920	576	0	32	45	27	0	45	
ジャベリン	2430	729	0	33	39	55	0	55	
十文字枪	3320	996	0	43	51	36	0	51	
ランカ	–	1629	0	44	58	35	0	58	
ビルム	7940	2382	0	36	46	71	0	71	
コルセスカ	9100	2730	0	54	67	44	0	67	
ミリタリーフォーク	–	4080	0	46	76	38	0	76	
光晕	–	23310	0	60	85	77	0	85	稀有装备，《真三国无双》星彩
グングニル	78500	23550	0	80	89	89	0	89	稀有装备
炎枪素戋呜	80800	24240	0	78	92	64	0	92	稀有装备，《战国无双》真田幸村
龙胆	80900	24270	0	69	92	78	0	92	《真三国无双》赵云
蛇矛	–	25770	0	86	95	62	0	95	稀有装备，《真三国无双》张飞
斗尖荒霸吐	–	27270	0	88	98	69	0	98	稀有装备，《战国无双》本多忠胜
ブリューナク	–	–	0	72	96	96	0	96	枪匠情节入手
アダガ									
ストライクシールド	–	1530	45	50	56	0	0	56	
グランドアダガ	15500	4650	62	70	78	0	0	78	
骑士枪									
キャンドルスティック	2320	696	0	0	48	0	0	0	
ニームネザ	5090	1527	0	0	58	0	0	0	
ランス	9520	2856	0	0	69	0	0	0	
ヘビーランス	–	–	0	0	84	0	0	0	
倭王八千戟	–	–	0	0	91	0	0	0	稀有装备，《战国无双》浅井长政
长枪									
パイク	1910	573	0	0	46	0	0	0	
オウルパイク	5090	1527	0	0	58	0	0	0	
ブリーチパイク	12600	3780	0	0	75	0	0	0	
ゲイボルグ	–	28200	0	0	92	0	0	0	稀有装备
戟									
パルチザン	1060	318	32	34	40	0	0	0	
ヴォウジェ	1850	555	38	41	45	0	0	0	
ハルバード	2930	879	40	50	45	0	0	0	
月牙	4300	1290	41	44	55	0	0	0	
戟	7180	2154	54	57	63	0	0	0	
剃刀	–	–	56	42	48	0	0	0	
ポールアックス	10800	3240	64	71	60	0	0	0	
ルツェルンハンマー	15200	4560	55	79	79	0	0	0	
岩融	73600	22080	87	78	78	0	0	0	稀有装备
青龙偃月刀	87300	26190	95	90	90	0	0	0	稀有装备，《真三国无双》关羽
方天画戟	–	–	100	100	100	0	0	0	稀有装备，《真三国无双》吕布
斧									
フランシスカ	2400	720	0	41	0	54	0	0	
タバール	3090	927	0	51	0	43	0	0	
トマホーク	7630	2289	0	55	0	69	0	0	
ヘビーアックス	–	3480	0	73	0	58	0	0	
两手斧									
クレセントアックス	2850	855	0	50	0	0	0	50	
バルディッシュ	7870	2361	0	65	0	0	0	65	
大使	18800	5640	0	85	0	0	0	85	
棍									
ハードクラブ	2540	762	0	49	0	0	0	0	
メイス	4760	1428	0	57	0	0	0	0	
铁槌	9520	2856	0	69	0	0	0	0	
ボーンクラッシャー	14200	4260	0	78	0	0	0	0	
两手棍									
モーニングスター	2610	783	0	49	0	0	0	49	
スレッジハンマー	6260	1878	0	61	0	0	0	61	
フォスファー	13300	3990	0	76	0	0	0	76	
金碎棒	80900	24270	0	93	0	0	0	93	稀有装备，
大锤伊武岐	–	25800	0	95	0	0	0	95	稀有装备，《战国无双》岛津义弘

スリング									
スタッフスリング	2840	852	0	45	0	0	50	0	
ハードシャフト	10100	3030	0	63	0	0	70	0	
短弓									
ショートボウ	1550	465	0	0	0	44	0	0	
ハンターボウ	4440	1332	0	0	0	56	0	0	
ラピッドファイヤー	11000	3300	0	0	0	72	0	0	
弓									
强化弓	3020	906	0	0	0	51	0	0	
コンポジットボウ	10000	3000	0	0	0	70	0	0	
ロビンフットの弓	–	–	0	0	0	81	0	0	稀有装备.
长弓									
スナイプボウ	2320	696	0	0	0	48	0	0	
大弓	5790	1737	0	0	0	60	0	0	
和弓	13100	3930	0	0	0	76	0	0	
天之麻迦古弓	–	22290	0	0	0	85	0	0	稀有装备.《战国无双》稻姬
雷上动	–	–	0	0	0	89	0	0	弓神情节入手
弩									
クロスボウ	3020	906	0	0	0	51	0	0	
アルバレスト	10500	3150	0	0	0	71	0	0	
ウィリアムテルの弩	–	24960	0	0	0	82	0	0	稀有装备.
重弩									
ウインドラス	3840	1152	0	0	0	54	0	0	
ハイウインドラス	14200	4260	0	0	0	78	0	0	
铳									
マッチロックガン	4130	1239	0	0	0	0	55	0	
フリントロックガン	–	4440	0	0	0	0	79	0	
狱焰火具土	–	25590	0	0	0	0	89	0	稀有装备.《战国无双》杂贺孙市
炮									
ハンドカノン	2540	762	0	0	0	0	49	0	
アーケバサリー	6920	2076	0	0	0	0	63	0	
アークイバス	–	–	0	0	0	0	82	0	
火枪									
ファイヤーランス	–	–	0	45	42	0	53	0	
业火	–	–	0	60	57	0	71	0	
杖									
オークワンド	2110	633	0	0	0	0	0	47	
マジックワンド	5090	1527	0	0	0	0	0	58	
ケリユケイオン	–	3450	0	0	0	0	0	73	

盾

名称	价格	卖却	斩	殴	突	射	炮	魔	相关情报
中型盾									
バックラー	1190	357	4	3	2	4	3	3	
ターゲットシールド	1660	498	4	5	3	5	4	3	
アダルガ	–	–	5	7	5	6	5	5	
バイキングシールド	2280	684	6	4	4	4	4	4	
铜の盾	3630	1089	6	6	7	5	5	4	
铁の盾	4050	1215	8	6	7	8	5	4	
アスピス	–	–	7	9	8	7	5	4	
ヒーターシールド	8220	2466	10	10	8	11	9	8	
白银の盾	11700	3510	13	10	13	11	8	9	
クレストシールド	19600	5880	16	14	14	14	13	13	
清晖	–	24540	19	18	17	16	16	19	稀有装备.《真三国无双》星彩
イージス	–	不可	20	20	20	20	20	20	"女神の盾"情节入手
大型盾									
スクトウム	6550	1965	9	8	10	8	7	7	
グレイトウォール	11600	3480	10	12	9	13	8	9	
センチュリオン	–	5400	14	13	16	12	10	11	
骑兵用盾									
ノルマンシールド	8060	2418	8	8	7	11	8	10	
エキュ	13800	4140	14	11	13	12	10	11	
クレストシールド	–	6300	17	14	15	14	12	14	

男性防具

名称	价格	斩防	殴防	突防	射防	炮防	魔防	相关情报
头部防具								
カスクチェイン	1130	3	3	2	2	3	2	
黑铁のカスク		4	4	3	3	3	3	
バイキングヘルム	1550	3	4	4	3	4	3	
バシネット		6	5	5	6	5	4	
ゴールドカスク	3160	7	7	5	5	6	6	
ブラックホーン		7	9	8	7	7	7	
デザートフード		9	12	11	10	8	11	
南蛮兜	4630	9	8	7	7	7	9	
ゴールドホーン	5370	8	10	9	8	8	8	
名工のバシネット	5750	10	8	9	10	9	7	
北海の王		11	12	13	8	12	9	
黑漆涂头形兜		13	11	10	10	10	13	
ノーブルホワイト	–	14	10	12	12	14	9	
冠雪	10000	13	11	9	14	11	14	
月影のフード	12700	12	16	14	13	11	15	
黄金头形兜	14200	17	14	13	14	13	17	
晓のバシネット		17	13	14	16	15	12	
朔	19200	19	16	13	20	15	20	
シェイドアーメット		19	13	16	16	19	12	
太阳のフード		17	22	20	18	15	21	
ギャッラルホルン		20	21	2	15	21	16	
ドラゴントゥース	–	16	17	19	12	17	13	稀有装备
大日照光	–	22	18	15	23	17	23	稀有装备
サン・ジョルジュ	–	23	16	20	20	23	15	稀有装备
身体防具								
ソフトレザー		7	20	8	7	5	7	
ハードレザー	2000	14	18	14	13	13	13	
チェインメイル	2370	17	18	14	14	15	14	
アルケミックレザー	3890	15	22	18	15	11	22	
ハイドスケイル	4020	16	19	20	15	20	20	
黑铁のチェインメイル	19	20	15	16	17	16		
プレートアーマー	4820	22	17	19	21	20	15	
黄金のチェインメイル	5980	23	24	18	18	20	19	
南蛮胴	7960	26	22	20	21	20	26	
名工の铠		28	21	24	27	25	20	
狮子の毛皮	8670	22	27	25	21	22	21	
ベアハイド		21	25	23	20	21	20	
バーヌース		23	30	27	24	21	29	
バイキングメイル	11600	27	29	32	21	29	22	
黑漆涂佛胴		32	27	24	26	24	32	
圣骑士の铠	14200	34	24	29	29	34	22	
明镜止水		32	27	22	34	26	34	
战士のバーヌース		27	36	32	29	25	34	
レリックプレート	19100	38	29	32	36	34	27	
黄金佛胴		38	32	29	30	29	38	
リヴァイアサン	21100	34	36	40	26	36	28	
アポカリプス	22400	40	28	34	34	40	26	
影丸	24500	40	34	27	42	32	42	
英雄のバーヌース	54600	33	44	40	35	31	42	稀有装备
アヴァロンアーマー		46	32	39	39	46	30	稀有装备
エインヘリア		39	41	46	30	41	32	稀有装备
帝释天		44	37	30	46	35	46	稀有装备
手部防具								
レザーグローブ		4	5	4	4	3	4	
ハードグローブ	1800	7	9	7	6	6	6	
チェインアーム	2020	9	9	7	7	8	7	
アルケミックグローブ	2930	8	11	9	8	6	11	
黑铁のチェインアーム		10	10	8	8	9	8	
シーサーペント	2970	8	10	10	8	10	8	
ガントレット	3490	11	8	9	10	10	8	
黄金のチェインアーム	4190	11	12	9	9	10	10	
ブラックサーペント	4870	10	12	12	10	10	10	
锁筱笼手		13	11	10	10	10	13	
ゴールドサーペント		11	13	13	11	11	11	
ヴァンブレイス		14	11	12	13	13	10	
パワーフィスト	7470	14	14	16	10	14	11	
デザートガード	7630	11	15	14	12	11	14	
重锁筱笼手		16	14	12	13	12	16	
白魔の笼手		16	14	11	17	13	17	
パラディンアーム	9170	17	12	14	14	17	11	
银月の笼手	10800	14	18	16	14	13	17	
祝福のガントレット	11700	19	14	16	18	17	13	
金锁筱笼手	12200	19	16	14	15	14	19	
ディープシー	13300	20	17	14	21	16	21	
审判の手	14400	20	14	17	17	20	13	
黑鬼の笼手	15300	17	18	20	13	18	14	
アブスーガード		17	22	20	18	15	21	稀有装备
トールの拳		20	21	23	15	21	16	稀有装备
毗沙门天		22	18	15	23	17	23	稀有装备
オリハルコンガード		23	16	20	20	23	15	稀有装备
足部防具								
レザーブーツ		4	5	4	4	3	4	
コンバットブーツ	1700	7	9	7	6	6	6	
ライトレガース	1960	9	9	7	7	8	7	
アルケミックブーツ	3020	8	11	9	8	6	11	

ハイドレギンス		8	10	10	8	10	8	
ヘヴィレガース		10	10	8	8	9	8	
サバトン	3670	11	8	9	10	10	8	
ブレイブレガース	4490	11	12	9	9	10	10	
バイキングレギンス	5280	10	13	13	10	10	10	
筒臑当	5990	13	11	10	10	10	13	
高级毛皮のレギンス	6370	11	13	13	11	11	11	
スカウトサバトン		14	11	12	13	13	10	
バイキングブーツ	8170	14	14	16	10	14	11	
シャルワール	8440	11	15	14	12	11	14	
黑漆涂筒臑当		16	14	12	13	12	16	
白狼		16	14	11	17	13	17	
パラディングリーヴ	10000	17	12	14	14	17	11	
恩宠のサバトン	13500	19	14	16	18	17	13	
黄金筒臑当	13900	19	16	14	15	14	19	
海洋の霸者	15100	17	18	20	13	18	14	
スターダスト	16300	20	14	17	17	20	13	
地走り	17500	20	17	14	21	16	21	
英雄のシャルワール	38800	17	22	20	18	15	21	稀有装备
ディヴァイングリーヴ		23	16	20	20	23	15	稀有装备
摩利支天		22	18	15	23	17	23	稀有装备
スレイプニル		20	21	23	15	21	16	稀有装备

女性防具

名称	价格	卖却	斩防	殴防	突防	射防	炮防	魔防	相关情报
头部防具									
サレット	1130	339	3	3	2	2	3	2	
黑铁のサレット	–	459	4	4	3	3	3	3	
バシネット	战场	–	6	5	5	6	5	4	
ウィングドヘルム	1550	465	3	4	4	3	4	3	
ゴールドサレット	3160	948	7	7	5	5	6	6	
レイヴンヘルム	–	1353	7	9	8	7	7	7	
总发南蛮兜	4690	1407	9	8	7	7	7	9	
黄金の翼	5370	1611	8	10	9	8	8	8	
名工のバシネット	5750	1725	10	8	9	10	9	7	
エンジェルヘアー	–	2943	14	10	12	12	14	9	
ヴァルキリーヘルム	–	–	11	12	13	8	12	9	
总发黑桃形兜		2634	13	11	10	10	10	13	
银雪风纹	10000	3000	13	11	9	14	11	14	
夜明けのヴェール	12700	3810	12	16	14	13	11	15	
总发黄金桃形兜	14200	4260	17	14	13	14	13	17	
暁のバシネット	–	4410	17	13	14	16	15	12	
フギン・ムニン	–	–	16	17	19	12	17	13	
ヴィヴィアンティアラ	–	5130	19	13	16	16	19	12	
绫影	19200	5760	19	16	13	20	15	20	
光辉のヴェール	–	–	17	22	20	18	15	21	稀有装备
フレスベルグ	–	14520	20	21	23	15	21	16	稀有装备
アヴェ・マリア	–	14670	23	16	20	20	23	15	稀有装备
アマテラス	–	15000	22	18	15	23	17	23	稀有装备
身体防具									
ソフトレザー	初期装备	288	7	10	8	7	5	7	
ハードレザー	2000	600	14	18	14	13	13	13	
アーマービスチェ	2370	711	17	18	14	14	15	14	
アルケミックレザー	3890	1167	15	22	18	15	11	22	
バトルコート	4020	1206	16	19	20	15	20	15	
エボニービスチェ	–	1209	19	20	15	16	17	16	
キュイラス	4820	1446	22	17	19	21	20	15	
ゴールドビスチェ	5980	1794	23	24	18	18	20	19	
南蛮胴	7960	2388	26	22	20	21	20	26	
黑漆涂佛胴	–	3840	32	27	24	26	24	32	
ヘビーコート		2175	21	25	23	20	21	20	
ゴールドコート	8670	2601	22	27	25	21	22	21	
名工のキュイラス	–	–	28	21	24	27	25	20	
ラクスシャルキ	11000	3300	23	30	27	24	21	29	
ヴァルキリーアーマー	11600	3480	27	29	32	21	29	22	
雪姬	–	–	32	27	22	34	26	34	
ユニコーンアーマー	14200	4260	34	24	29	29	34	22	
宵暗のラクスシャルキ	–	5130	27	36	32	29	25	34	
レリックキュイラス	19100	5730	38	29	32	36	34	27	
黄金佛胴	19400	5820	38	32	29	30	29	38	
ブリュンヒルド	21100	6330	34	36	40	26	36	28	
スカアハ	22400	6720	40	28	34	34	40	26	
常夜	24500	7350	40	34	27	42	32	42	
神娘のラクスシャルキ	54600	16380	33	44	40	35	31	42	稀有装备
ヴァルハラ	–	17520	39	41	46	30	41	32	稀有装备
コノハナサクヤ	–	–	44	37	30	46	35	46	稀有装备
ガブリエルの铠	–	–	46	32	39	39	46	30	稀有装备
手部防具									
レザーグローブ	初期装备	384	4	5	4	4	3	4	
ハードグローブ	1800	540	7	9	7	6	6	6	
ブレイサー	2020	606	9	9	7	7	8	7	
アルケミックグローブ	879	2930	8	11	9	8	6	11	
ガードバングル	2970	891	8	10	10	8	10	8	
エボニーブレイサー	战场	906	10	10	8	8	9	8	
ガントレット	3490	1047	11	8	9	10	10	8	
ゴールドブレイサー	4190	1257	11	12	9	9	10	10	
シャドウバングル	4870	1461	10	12	12	10	10	10	
白家地筱笼手	5400	1620	13	11	10	10	10	13	
ゴールドバングル	–	1740	11	13	13	11	11	11	
ヴァンブレイス	–	1878	14	11	12	13	13	10	
プラチナバングル	7470	2241	14	14	16	10	14	11	
踊り子の笼手	7630	2307	11	15	14	12	11	14	
冰雪の笼手	–	2694	16	14	11	17	13	17	
黑家地筱笼手	–	–	16	14	12	13	12	16	
スノウホワイト	9170	2751	17	12	14	14	17	11	
新月の夜	10800	3240	14	18	16	14	13	17	
祝福のガントレット	11700	3510	19	14	16	18	17	13	
黄金家地筱笼手	12200	3660	19	16	14	15	14	19	
フェンリルバイト	13300	3990	17	18	20	13	18	14	
ブラックウィドー	14400	4320	20	14	17	17	20	13	
宵侍の笼手	15300	4590	20	17	14	21	16	21	
ティアマトガード	–	–	17	22	20	18	15	21	稀有装备
ドラウプニル	–	–	20	21	23	15	21	16	稀有装备
ゴールデンドーン	–	10980	23	16	20	20	23	15	稀有装备
ツクヨミ	–	–	22	18	15	23	17	23	稀有装备
足部防具									
レザーブーツ	初期装备	276	4	5	4	4	3	4	
コンバットブーツ	1700	510	7	9	7	6	6	6	
ライトレガース	1960	588	9	9	7	7	8	7	
アルケミックブーツ	3020	906	8	11	9	8	6	11	
レッグプレート	–	924	8	10	10	8	10	8	
ヘヴィレガース	–	936	10	10	8	8	9	8	
レッグアーマー	3670	1101	11	8	9	10	10	8	
ノーブルレガース	4490	1347	11	12	9	9	10	10	
黑铁のレッグプレート	5280	1584	10	12	12	10	10	10	
筒臑当	5990	1797	13	11	10	10	10	13	
黄金のレッグプレート	6370	1911	11	13	13	11	11	11	
スカウトレッグ	–	2073	14	11	12	13	13	10	
黑漆涂筒臑当	–	–	16	14	12	13	12	16	
ヴァルキリーフ稀有装备	8170	2451	14	14	16	10	14	10	
踊り子の足具	8440	2532	11	15	14	12	11	14	
クィーングリーヴ	10000	3000	17	12	14	14	17	11	
グレイスレッグ	13500	4050	19	14	16	18	17	13	
黄金筒臑当	13900	4170	19	16	14	15	14	19	
ノースウィンド	15100	4530	17	18	20	13	18	14	
シャドウダンサー	16300	4890	20	14	17	17	20	13	
紫绀绝影	17500	5250	20	17	14	21	16	21	
白狐	–	–	16	14	11	17	13	17	
舞姬の足具	38800	11640	17	22	20	18	15	21	稀有装备
ウルドの泉	–	–	20	21	23	15	21	16	稀有装备
アドヴェント	–	12570	23	16	20	20	23	15	稀有装备
チガエシ	–	12870	22	18	15	23	17	23	稀有装备

成就一览

内容	解说	成就点数
兵法书「长剑の书」を入手	最初便拥有，存档后即可获得	50
兵法书「骑马の书」を入手	最初便拥有，存档后即可获得	50
兵法书「弓弩の书」を入手	最初便拥有，存档后即可获得	50
兵法书「短剑の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「细剑の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「枪の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「长枪の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「戟の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「斧の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「棍の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「弓马の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「骆驼の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「战象の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「车轮の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
兵法书「魔术の书」を入手	在战场的宝箱中随机出现	50
ストーリーをクリア	游戏通关后存档	150
兵法书「火药の书」を入手	完成剧情“学者殿のお願い”的全部内容	50
兵法书「工作の书」を入手	骑马の书、弓弩の书、长剑の书100%，其余兵法书全部70%以上	50

《扣杀球场3》

“《扣杀球场》系列”虽然名气没有“《VR网球》系列”那么大，但是系列第2作却在众多网球爱好者玩家中获得了很好的口碑。看看这个广告中的明星阵容吧，除了四大网球公开赛的海报中外，恐怕很少有机会看到如此豪华的阵容了吧。对于网球迷来说，只要把这些明星往台面上一摆，他们就会乖乖地掏出钱包将游戏带回家中。

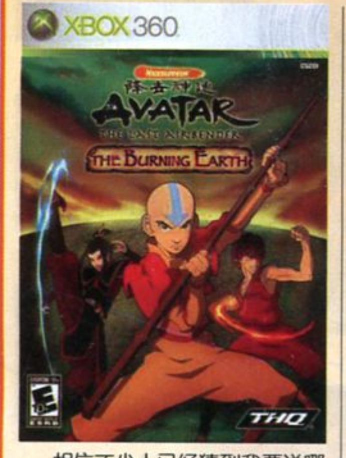
成就犯 Vol.2

大家好！本栏目又和大家见面了！什么，你说为什么要加个"又"字？KAO，上一辑那11页《追逐成就》你都不记得了？那个就是本栏目的开张特大号啊！老实交代，你到底从中获利了多少点成就？好孩子要说实话哦！

咳咳，言归正传，这期"成就犯"只有四页篇幅，不过小编自信含金量还是有的。毕竟大部分游戏的成就资讯都已经包括到攻略之中了，这里就只对最近3个月发售的、好拿成就的游戏进行提纲挈领式的提要。总之，如果你两期栏目都看过并照着执行的话，成就突破两万点不在话下！闲话少说，请看正文！

全平行空间成就犯第一神作

难度 无限趋于零 耗时 无限趋于零



相信不少人已经猜到我要说哪一款游戏了——没错！它的名字就是《降世神通Avatar：The Last Airbender -- The Burning Earth》！

这个游戏的成就只有5个，分别是连击数达到10、20、30、40、50。取得方法异常简单，只要退至版边疯狂发气功波，就可以轻松达成了。网上的记录是从进入游戏到拿齐成就总共需要2分39秒，而经过我们研究发现，这一记录还可以大幅缩短！

尽管X360目前正值壮年，但现在我们就能给《降世神通》盖棺定论了：这绝对是X360最好拿成就的游戏！没有之一！而且这个游戏居然还是全区的！若不是游戏租赁业务仅在美国盛行，微软就得将每个账户的初始成就值设定为-1000才算公平了。

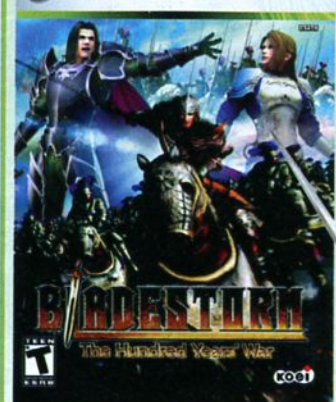
编辑部目前已经定下一条制度，凡有新编辑来应聘，将取得《降世神通Avatar：The Last Airbender -- The Burning Earth》全成就的时间作为考评的一大标准。如果成绩在3分钟以内，可视为具有基本游戏常识。如果成绩在5分钟之外，则说明此人缺乏成为一名游戏杂志编辑的应有素质。



剑刃风暴 百年战争

Bladestorm: The Hundred Years' War

难度 ★★☆☆☆ 耗时 ★★★☆☆



若不是有全平行空间成就犯第一神作的存在，本作其实也是值得在X360成就史上大赞特赞的。游戏的成就概括起来就是取得全部的兵法书外加通关，其中每本兵法书都对应50点成就。妙就妙在前三本兵法书是只要进入游戏后就能自动取得的，因此只要玩家创建一个新角色进入游戏并存档，就能拿到150点成就！这个设定既保证玩家购买游戏就有大礼拿，又巧妙回避了刻意送分的"行贿"嫌疑。不过光荣再怎么神机妙算，也算不到居然有款游戏强到3分钟内就能送1000点，真应了《三国演义》的那句老话："既生瑜，何生亮！"

具体的成就拿法在本期攻略里有介绍，这里就不多说了。



高达无双 国际版

高达无双 INTERNATIONAL

难度	★☆☆☆☆	耗时	★★★☆☆



“光荣出品，成就精品！”

“北乔峰，南慕容。东光荣，西育碧！”

这两句流传于成就犯之间的小段子形象地说明了光荣在广大成就犯心目中的神圣地位。这款《高达 国际版》和上一辑我们预测的一样，基本上都是累计式的成就，难度趋于零。只是累计消灭10万个敌人的成就比较耗时间。

如果不是追求全成就取得的话，就可以无视累计消灭10万个敌人这个成就。其他成就的取得方法就很简单了，全角色全模式通关就能拿到大半成就。之后的任意一个角色等级、机体等级MAX以及取得全技能可以一起完成，30级后每过一关就会自动获得一项未曾有过的技能，而且可以用自杀大法，拿起来可谓毫不费力。

如果你一定要拿到全成就，那么强烈推荐使用ウイングガンダムゼロ，关卡选择第一关即可。过关时轻轻松松就能达成千人斩。减掉之前通关时砍爆的机体，大约四五十次后就能圆满了。

注：封面图为美版《高达无双》，游戏内容一样。





真・三国无双5

真・三国无双5

难度	★★☆☆☆	耗时	★★★☆☆



之前的历代《无双》基本上都是送分题，本作大概因为是系列次世代上的第一款正统续作，因此在成就上玩起了花样——发售前放出的全成就列表居然是48个秘密成就。当时还引来无数人的猜测。幸好本作的成就同样不难。

基本上完成全部战功目标、全角色无双模式通关就能解开大部分成就。不过最后两个成就要求全角色练至50级、在修罗难度下打过全部关卡（包括同一关卡的不同势力）。难度倒也不高，只是时间得花不少。尤其是本作还有众多角色的动作模组是一样的，而且没有无双模式，这样打起来就更加郁闷了。在这个时候，估计大家应该庆幸本作还删了几名角色吧。

至于在修罗难度下过关的成就也不难，请派出你最拿手的武将上吧！



使命召唤4 现代战争

Call Of Duty 4:Modern Warfare

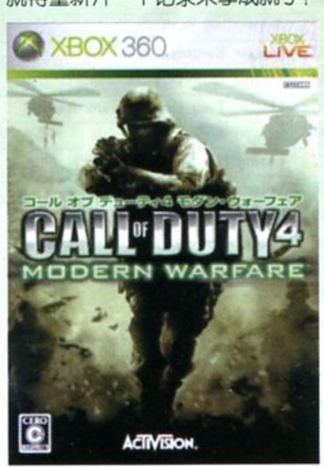
难度	★★☆☆☆	耗时	★★☆☆☆



和上期预测的一样，本作的成就全是下线可以取得的。说句题外话，本人一向都比较反感设计在线成就的游戏，惟独不反对这款游戏设计在线成就，原因很简单，因为本作的在线部分做得太棒了！

将老兵（Veteran）难度通关依然是关键所在，只要完成这一点就可以拿到近半数的成就。老兵难度还是具有一定难度的，不过由于游戏流程不长，加上CHECKPOINT多，所以只要肯花时间的话一定能过。至少目前小编还没有听说过有谁是老兵难度打不过去的。

此外和剧情有关的成就比较多，最麻烦的当属寻找笔记本电脑。不过本期有非常详细的攻略，这里就不多说了，大家按图索骥的话不难完成。不过谨记不能开秘技哦，如果开秘技的话，有可能出现问题，这样你就得重新开一个记录来拿成就了！



科南

CONAN

难度	★★☆☆☆	耗时	★★☆☆☆

尽管本作的成就又多又碎，不过真正难拿的只有全宝箱和全美女两个成就。本作的累计型成就必须在一次游戏中完成，因此切忌贪心。因为3个难度通过都有成就，故通关三遍是起码的。一次游戏大概能练满两把武器，另外游戏中的敌人数量有限，以各种方法杀死敌人的成就一次游戏不可能全部取得，事先要有一个分工。

游戏各个难度通关后都会开启对应的秘技，其中包括无限神力、无限战歌甚至无敌这些秘技。而这些秘技对于拿成就没有任何影响！因此很多比较难取得的成就，如不受伤过任意一关、连击数达到325等等都可以等有了无敌秘技之后再来拿取。

最后要说的就是，本作的素质不差，如果觉得最近没啥游戏玩的话，不妨来挑战吧！





序号	成就名	点数	原文说明	中文解释
1	Hands On	10	5 Grapple Kills.	以投技杀死5人
2	Man Handle	15	50 Grapple Kills.	以投技杀死50人
3	Death Grip	20	250 grapple kills.	以投技杀死250人
4	Fatal Touch	30	500 grapple kills.	以投技杀死500人
5	Shish Kabob	10	Impale an enemy.	刺穿1名敌人
6	Enemy Appetizers	30	Impale 100 enemies.	刺穿100名敌人
7	Now You See It, Now You Don't	10	Disarm an enemy.	解除1名敌人武装
8	Master Looter	30	Disarm 100 enemies.	解除100名敌人的武装
9	Rock of Ages	30	Kill 100 enemies by boulder throw.	投掷重物砸死100名敌人
10	Free Fall	10	Kill an enemy by death fall.	把1名敌人扔下深渊
11	Death Rain	30	Kill 100 enemies by death fall.	把100名敌人扔下深渊
12	Slice 'n Dice	10	100 dismemberments.	累计分尸100块
13	Chop Shop	20	500 dismemberments.	累计分尸500块
14	Meat Market	30	1000 dismemberments.	累计分尸1000块
15	Parry Farm	10	Perform every parry kill move.	完成每种武器的返技
16	Parry Assassin	15	100 parry kills.	完成100次返技
17	Parry King	20	200 parry kills.	完成200次返技
18	Chained Attacker	10	Combo Counter reaches 100.	连击数达到100
19	Chain of Fools	20	Combo Counter reaches 325.	连击数达到325
20	Mob Massacre	15	Kill 5 or more enemies simultaneously.	同时杀死5个或5个以上的敌人
21	Treasure Seeker	10	Find 5 treasure chests.	找到5个宝箱
22	Treasure Hunter	20	Find 50 treasure chests.	找到50个宝箱
23	Filthy Rich	30	Find all treasure chests.	找到全部宝箱
24	Noble Conan	10	Save a Maiden.	解救1名美女
25	Triumvirate Seeker	10	Activate 5 rune triumvirates.	开启5个封印
26	Triumvirates United	20	Activate all rune triumvirates.	开启全部封印
27	The Legendary Set	10	Collect all armor pieces.	全盔甲收集
28	Mighty Conan	30	Complete the game on Hard mode.	Hard难度通关
29	Master Conan	50	Complete the game on King mode.	King难度通关
30	Bill of Health	20	Find all Health Meter powerups.	开启全部绿色封印
31	Armored Up	20	Find all Power Meter powerups.	开启全部蓝色封印
32	Adrenaline Rush	20	Find all Song of Death meter powerups.	开启全部红色封印
33	Master Swordsman	10	All one handed blade attacks mastered.	学会全部单手武器招式
34	Master Dual Wielder	10	All dual wield attacks mastered.	学会全部双手武器招式
35	Master Two Handed Swordsman	10	All two handed blade attacks mastered.	学会全部大型武器招式
36	Bring out the Gimp	15	Kill at least 25 enemies during the Giant Squid boss battle.	与乌贼大战时杀掉至少25个敌人
37	Losing His Mind	20	Decapitate a captain with a shield.	仅用盾牌枭掉一个大刀队长的首级
38	Untouchable	40	Complete a mission without taking any damage.	无伤通过任意一关
39	High and Mighty	10	Score 20000 points in a level.	任意一关得分超过2000点
40	The Bloody Crown	40	Score 100000 total points.	总得分超过100000
41	Strength of 10 men	40	Kill 10 or more enemies simultaneously.	同时杀死10个或10个以上的敌人
42	Demon Slayer	20	Defeat the Elephant Demon in the Kush caves and obtain The Ward of the Abyss.	剧情BOSS战后自动获得
43	Defeat Cleaver's Army	10	Defeat the Bone Cleaver and his army in Barachan Isles and obtain The Ward of Fire.	剧情BOSS战后自动获得
44	Dragon Slayer	10	Defeat the Sand Dragon in the lost city of Shem and obtain The Ward of the Earth.	剧情BOSS战后自动获得
45	Snake Charmer	20	Defeat the Sorceress Queen in Stygia and obtain The Ward of Souls.	剧情BOSS战后自动获得
46	My Hero	20	Save all maidens.	救出全部美女
47	Sink the Squid	30	Defend the ship and defeat the Giant Squid.	剧情BOSS战后自动获得
48	Who's your Daddy?	30	Defeat the Bone Cleaver in Argos and obtain The Ward of the Departed.	剧情BOSS战后自动获得
49	Rest In Peace	40	Send Graven into the Netherworld in the Ocean Ruins and complete the game.	通关

式神之城III

式神の城III

难度	★★★☆☆	耗时	★★☆☆☆





如果是从不接触这个游戏的人，估计会被游戏难度吓到吧。成就犯并不都是射击达人，但要想拿成就还是比较容易的。

首先，设定和特殊设定作任何修改对成就都没有影响。

成就共29个，其中10个是所有角色通关，只要有耐心，多打几小时后(时间不确定)就会出现freeplay，无限接关的，是人都能通吧……共计30分x10个=300分

还有16个是画廊模式全收集，每个30分，共计480。在全角色通关以后，还需要双打(或者换人模式)通关几次，以下是所有组合：(建议调成游戏速度200%)

玖珂＆ロジャー、玖珂＆金、玖珂＆雉乃
日向＆ロジャー、日向＆ふみこ
ふみこ＆エミリオ、ふみこ＆零香、
ロジャー＆零香、ロジャー＆ミュンヒ
バトゥ＆金、バトゥ＆雉乃、バトゥ＆ふみこor玖珂
ミュンヒ＆金美姫、ミュンヒ＆零香

其实只有最后3个成就最难——3个EX模式分别不接关通关。新手苦手建议修改特殊设定如下：游戏速度50％，敌人子弹速度50，敌人子弹大小50%，擦弹范围300%；建议人物雉乃，用式神Ⅱ....然后练习去吧；当然，这样简单太多太多了，不过新手还是很难拿到，不过只要耐心练习，是绝对有希望的。

序号	成就名	点数	原文说明	中文解释
1	玖珂光太郎のギャラリーを全开放	30	玖珂光太郎のギャラリーを全开放すると解除されます。	玖珂光太郎画廊模式全收集
2	结城小夜のギャラリーを全开放	30	结城小夜のギャラリーを全开放すると解除されます。	结城小夜画廊模式全收集
3	ふみこ・O・Vのギャラリーを全开放	30	ふみこ・O・Vのギャラリーを全开放すると解除されます。	ふみこ画廊模式全收集
4	日向玄乃丈のギャラリーを全开放	30	日向玄乃丈のギャラリーを全开放すると解除されます。	日向玄乃丈画廊模式全收集
5	ロジャー・サスケのギャラリーを全开放	30	ロジャー・サスケのギャラリーを全开放すると解除されます。	ロジャー画廊模式全收集
6	雾岛零香のギャラリーを全开放	30	雾岛零香のギャラリーを全开放すると解除されます。	雾岛零香画廊模式全收集
7	エミリオ・スタンベルクのギャラリーを全开放	30	エミリオ・スタンベルクのギャラリーを全开放すると解除されます。	エミリオ画廊模式全收集
8	伊势雉乃のギャラリーを全开放	30	伊势雉乃のギャラリーを全开放すると解除されます。	伊势雉乃画廊模式全收集
9	金美姫のギャラリーを全开放	30	金美姫のギャラリーを全开放すると解除されます。	金美姫画廊模式全收集
10	バトゥ・ハライのギャラリーを全开放	30	バトゥ・ハライのギャラリーを全开放すると解除されます。	バトゥ画廊模式全收集
11	ミュンヒハウゼンのギャラリーを全开放	30	ミュンヒハウゼンのギャラリーを全开放すると解除されます。	ミュンヒハウゼン画廊模式全收集
12	堀口ゆかり(ver2)のギャラリーを全开放	30	堀口ゆかり(ver2)のギャラリーを全开放すると解除されます。	堀口ゆかり(ver2)画廊模式全收集
13	壬生谷志功のギャラリーを全开放	30	壬生谷志功のギャラリーを全开放すると解除されます。	壬生谷志功画廊模式全收集
14	自由なる风の人のギャラリーを全开放	30	自由なる风の人のギャラリーを全开放すると解除されます。	自由なる风の人画廊模式全收集
15	カガチのギャラリーを全开放	30	カガチのギャラリーを全开放すると解除されます。	カガチ画廊模式全收集
16	城岛月子のギャラリーを全开放	30	城岛月子のギャラリーを全开放すると解除されます。	城岛月子画廊模式全收集
17	バトゥ・ハライでクリア	30	バトゥ・ハライで1P SIDE MODE又は2P SIDE MODEをクリアすると解除されます。	バトゥ通关
18	エミリオ・スタンベルクでクリア	30	エミリオ・スタンベルクで1P SIDE MODE又は2P SIDE MODEをクリアすると解除されます。	エミリオ通关
19	ふみこ・O・Vでクリア	30	ふみこ・O・Vで1P SIDE MODE又は2P SIDE MODEをクリアすると解除されます。	ふみこ通关
20	日向玄乃丈でクリア	30	日向玄乃丈で1P SIDE MODE又は2P SIDE MODEをクリアすると解除されます。	日向玄乃丈通关
21	金美姫でクリア	30	金美姫で1P SIDE MODE又は2P SIDE MODEをクリアすると解除されます。	金美姫通关
22	玖珂光太郎でクリア	30	玖珂光太郎で1P SIDE MODE又は2P SIDE MODEをクリアすると解除されます。	玖珂光太郎通关
23	伊势雉乃でクリア	30	伊势雉乃で1P SIDE MODE又は2P SIDE MODEをクリアすると解除されます。	伊势雉乃通关
24	ロジャー・サスケでクリア	30	ロジャー・サスケで1P SIDE MODE又は2P SIDE MODEをクリアすると解除されます。	ロジャー通关
25	雾岛零香でクリア	30	雾岛零香で1P SIDE MODE又は2P SIDE MODEをクリアすると解除されます。	雾岛零香通关
26	ミュンヒハウゼンでクリア	30	ミュンヒハウゼンで1P SIDE MODE又は2P SIDE MODEをクリアすると解除されます。	ミュンヒハウゼン通关
27	エクストリームでノーコンテニュークリア	50	エクストリームでノーコンテニューゲームクリアすると解除されます。	エクストリーム模式不接关通关
28	エクストリームIIでノーコンテニュークリア	70	エクストリームIIでノーコンテニューゲームクリアすると解除されます。	エクストリームⅡ模式不接关通关
29	エクストリームIIIでノーコンテニュークリア	100	エクストリームIIIでノーコンテニューゲームクリアすると解除されます。	エクストリームIII模式不接关通关

どのキャラで、遊ぶ？

新価格

オールインワンのスタンダードモデルに、
今ならソフトが2本ついて、とってもお得！

Xbox 360 バリュー パック 2007.11.1 ON SALE
希望小売価格 34,800円（税抜33,143円）

Jump in.

Xbox 360™
プラチナコレクション
第4弾、登場。

ブルードラゴン™
[Xbox 360 プラチナコレクション]
希望小売価格 2,940円（税抜2,800円）

ロストプラネット エクストリームコンディション
[Xbox 360 プラチナコレクション]
希望小売価格 3,990円（税抜3,800円）

アイドルマスター
[Xbox 360 プラチナコレクション]
希望小売価格 2,940円（税抜2,800円）

地球防衛軍 3
[Xbox 360 プラチナコレクション]
希望小売価格 2,940円（税抜2,800円）

プロジェクト シルフィード
[Xbox 360 プラチナコレクション]
希望小売価格 2,940円（税抜2,800円）

DEAD OR ALIVE® 4
[Xbox 360 プラチナコレクション]
希望小売価格 2,940円（税抜2,800円）

DEAD OR ALIVE® Xtreme 2
[Xbox 360 プラチナコレクション]
希望小売価格 2,940円（税抜2,800円）

お姉チャンバラ vortex ～忌血を継ぐ者たち～
[Xbox 360 プラチナコレクション]
希望小売価格 2,940円（税抜2,800円）

Gears of War®
[Xbox 360 プラチナコレクション]
希望小売価格 2,940円（税抜2,800円）

DEAD RISING・Gears of War
プラチナダブルパック
希望小売価格 5,240円（税抜4,990円）

2007.11.1 ON SALE
希望小売価格 2,940円～（税抜 2,800円）

Xbox 360 プラチナコレクション、14タイトル発売中！

ファイトナイト ラウンド3 / パーフェクトダーク ゼロ™ / エブリパーティ™ / ニード・フォー・スピード モスト・ウォンテッド / PGR®3 -プロジェクト ゴッサム レーシング3- / ランブルローズダブルエックス / NINETY-NINE NIGHTS™(N3)

250タイトル。ドレにする？

xbox360games.jp

XBOX 360 LIVE

廉价游戏

那些什么限定版呀，套装呀是给FANS们预备的，对于普通玩家来说，厂商的优惠活动中最实惠的还是直接降价。本次的廉价版可都是鼎鼎大名的游戏，《蓝龙》、《战争机器》、《偶像大师》等，除了《失落的星球》之外都只要2940日元。最厚道的《战争机器》+《丧尸围城》花4990日元就可以买到，以前错过的机会玩家这次可千万别再手软了。



软件阵容

250款游戏，你要选择哪个？当250款游戏同时摆在你的面前，那是怎样的一个画面。挑花眼了吗？那微软的目的就达到了，他们要的就是这个气势。买了主机之后没有游戏玩是不可能的，你真正要担心的事情是究竟要选择哪款游戏玩！这个广告妙就妙在虽然画面中全都是游戏，但却是一个不折不扣的推销主机广告。如此多的游戏无疑将给想要购买主机的玩家增加不少信心。



2007年过去了，我们很怀念她。

2007年，编辑部发生了几件大事，一是X360普及量再创新高，成为了编辑部的普及型机种；二是“三红”大面积爆发，阵亡机器无数，造就怨念无数；三是读者来信中的X360相关问题同创历史最高记录，足见其装机量在国内亦达到了一个新的高峰。鉴于主刊篇幅有限，故此我们节选了部分较有代表性的问题来函放在本辑“软组织”中，希望能为诸多拥有（或即将购入）X360的玩家起到一定的帮助。

最后，还是那句老话：今后大家只要遇到与这本专门志或是与X360有关的问题，都可以发信至x360special@gmail.com，我们随时恭候着您大驾光临。

Email 杨奕佳：请问《X360玩家专门志》一般多久出一期，几号发行？第四期什么时候出版？看到此书第一期已卖完，可惜啊，还好2、3都买了。

抱歉，本书尚没有固定的出刊日期，不过近期的出刊频率约为两月一辑，敬请留意。

南宁 谢奕春：希望可以看到X360在国内的情况，更加希望看到X360的负面新闻（如不小心杀死人，故障率99%等），这样可以很大程度地减少我的购买欲。

……您可以自己制造一次这类新闻，我们一定会刊登的。



▲“三红牌”月饼，今天你敢吃吗？

Email 佚名：希望能把书名改一改，或者把“X360”几个字改得隐蔽一点（最好是透明的），否则如果被爸妈发现，就会一边撕一边说“快要考试了还有心思看这种下三滥的书”。我想，这种想法不是我第一个人提出来的吧？

1.请允许我们对“下三滥”这种形容词提出严重抗议；2.“透明的”……那是什么颜色？＝＝

Email 匿名：我们买一张游戏盘才五块钱，为何你们的游戏信息栏里每张盘折合人民币要好几百块？这不是坑害我们消费者吗？我坚信那些日本老板一定给你们钱了！

好吧，下次我们会特别注明：软件价格视地区不同会略有浮动，请自行议价……

Email 陈丹：出书速度太慢啦！要是小编们能在游戏发售之前就出版它们的攻略那就太好了！

……谢谢，我们要是有这本事就直接去团购彩票了。

昆山 佚名：12月23日，学校早放。我买完了圣诞贺卡，准备去书店买UCG。经过十字路口，正好红灯，我也就等绿灯再走。就在这时，我看见一个人将前面不远处一辆丰田副驾上的包拿走。那人冲我飞奔过来，然后就从我身边跑了，我当时一点反应都没有。想起UCG和ZJW上一直登出见义勇为的事件，身为忠实粉丝的我感到羞愧。如果当时把脚一伸，我就登《昆山日报》头版；如果飞身一扑，我就扬名立万。唉……我后悔，我没脸见人。

唉，世风日下，人心不古。

Email 佚名：小编们好，请问我邮购的杂志可以在看完后寄回编辑部换下一本吗？（邮费可以让我来掏）

Sorry，我们这里是编辑部，不是图书馆……

襄樊 杨娜：光盘确实不错，看着看着就睡了，醒过来后竟然放完了，有焕然一新的感觉！

真是委婉的建议，我们今后会加强光盘内容监督的……

内蒙古 司彦丞：我说个私人问题，请各位帮忙分析一下：我的生日嘛，阳历是1月1日，就是元旦啦，阴历是11月11日，老妈说我是中午十一点多出生的，我惊啊！你们说我会不会是百年难遇的光棍王啊！

不会，与您同一天出生的其他人将是您王位继承权的有力争夺者。

Email 匿名：小编你好，我有一个问题，就是《蓝龙》的人设和《DQ9》的服装设计都是鸟山明，但是鸟山明不是在1987年8月15日过世吗？为什么还……

放心好了，甭理这种假消息，鸟山大师他老人家现在日子过得滋润着呢。



▲虽然是3D造型，但《蓝龙》里依然可轻松分辨出鸟山老师的独特风格。

Email masato：各位小编好，我最近想写《生化危机5》的小说，不知道你们有没有兴趣登，还有投在哪个栏目？以及理想的字数？就是字数你们希望控制在多少才合适，望给予解答。

OK，你写吧，然后我们负责转交给Capcom作剧本策划参考。



▲仅从一段视频就能YY出一篇小说来的强人现在确实不多了……

烟台 原铭和：我是看着多边形（的小编寄语）长大的！

多哥目前已任职五年有余，我可以把这个数字理解成您的年龄吗？

任丘 王雨：我认识一个人酷爱动漫，但游戏他只玩电脑上的H级。（这就是所谓的宅男吧？）

这位小哥，宅男和变态色狼是有本质区别的。

重庆 彭佩曦：前两天和1班踢球，跟一个个子不高的男生争头球，在争的过程中，他把我的额头咬了个深口！鲜血一直往外流，一张脸和右手全被我的血给染红了！在回教室路上回头率100%，女生看后大多尖叫，男生看了头都晕……后来一女生形容我当时的脸：“血肉模糊”，真有那么恐怖吗？为了瓶百事可乐和在我喜欢的女生面前证明我班并不是踢不赢1班，我付出了血的代价，不过值！

我再确认一下，您那是踢球还是自由搏击？

常州 朱文：我们学校的主任真恐怖，三天内从我们班没收了三台GBA和一台NDS、外加七本UCG，而且更加恐怖的就是当场销毁，更甚则是要我把NDS当场砸掉，还要撕毁三本杂志，这些是从我那收到的，其他当然由当事人砸掉。没办法，我惟有听命，是不是很可怜？如果大家觉得可怜的话，就每人寄钱给我，先让我把NDS给还上。

不，一点都不可怜。

硬件 HARDWARE

Falling：为什么我用宽屏液晶显示器玩X360游戏总感觉图像有拉伸呢？

其实对于国内玩家来说，我们经常接触到的大多数宽屏显示器实际的显示比例都是16：10，而X360的游戏画面比例又绝大部分是16：9，所以在游戏时你有这样的感觉也是比较正常的，应该属于可以接受的范围。

Monk：听说65nm的X360出现了一种新故障：2红2绿，请问这是什么原因造成的？ 出现这种情况能够修复吗？

其实所谓的“2红2绿”并不存在，只是早期一些网友恶搞的结果，并且通过近期某些玩家的反馈，采用65nm技术的X360在散热方面的确较之前的老版本有了很大的改善，但是仍然无法完全避免“三红问题”。

李磊：最近想购入一台X360，因此想知道使用22寸左右的电脑液晶显示器来玩X360可行吗？这种方法对显示器接口有什么特殊要求？显示效果又是怎样？

使用22寸左右的电脑液晶显示器来玩X360是没有任何问题的，只要是支持AV、S端子、D端子、色差、VGA、HDMI任意一个接口的显示器都可以轻松胜任，当然你想追求最好的显示效果，还是推荐使用支持HDMI的显示器。

王唯：①《偶像大师》攻略中提到日本注册的玩家才能下载服饰，那是不是只要把Gamer Tag绑定一个日本地区的Hotmail就可以下载了呢？填日本地址的时候应该怎么填？②注册一个美国的Gamer Tag就可以在美国的LIVE上下载了吗？比较香港、日本、美国的服务器，哪个的下载速度比较快？③付费下载的内容使用同一个Gamer Tag下载第二次还需要支付点数吗？如果硬盘坏了，里面的内容丢失了，那岂不是又要重新花钱下？④D版支持上网下载对应游戏地图和道具吗？D版上网对战成功的概率是多少？⑤微软点卡除了上网购买以外，还有什么方法购买比较方便？

①要下载游戏中的服饰必须在日服注册，因此日本地区的Email是必须的。日本地址可以随便填，但格式必须遵循日本的规定，不然不会通过，建议你先到网上搜索任意一个日本地址作为参考。②同理，如果你在美服上注册后，自然也可以下载LIVE上的内容，不过目前微软对一些内容增加了IP访问的限制，即便是使用对应的帐号登录服务器，最后在下载时，服务器还是会根据你的IP来判断你目前所处的区域是否和服务器一致，如果不一致，仍然无法进行下载。而关于三个服务器下载速度的问题，通常来说选择离自己较近的服务器，下载的速度会相对快一些。③如果你已经在Xbox LIVE上付费下载过内容，那么服务器就保留了你的购买信息，所以之后即便你的硬盘损坏，数据丢失，购买信息都不会受到任何影响，只要在更换新的硬盘后，使用相同的帐号登录服务器仍然可以下载之前购买的内容。④只要你能够正常登录Xbox LIVE，并排除IP限制的话，是可以下载某些游戏提供的免费地图包或附加道具的，另外由于目前改机的用户登录Xbox LIVE会有被BAN的危险，所以还是希望你不要冒险尝试。对战的成功率主要受网络的影响，如果你经常出现掉线或无法登陆服务器的情况，可以考虑更换一下网络服务商，看问题是否能够得到解决。⑤正如上面所提到的一样，由于IP的限制，建议国内玩家尽量购买香港服务器的点卡比较划算（通常为1600点），当然有一张能够支持VISA或MASTER的国际信用卡也可以省去很多支付过程中的麻烦，另外还需要提醒大家的是，根据香港微软官方的公告显示，目前只有面值为2100点的“微软点卡”在网上充值时不会受区域限制，大家不妨作为购买时的参考。

SkyKeeper：X360可以同时用2个无线手柄玩游戏吗？

X360最多可以支持4个无线手柄同时游戏，而主机电源按钮周围的光圈也会根据连接的数量显示不同的绿灯，其中左上对应1P、右上对应2P、左下对应3P、右下对应4P。



Ericson：改机后发现在运行光盘游戏时，X360的风扇声音变得非常大，为此我还特意对比过朋友家的那台，发现我的风扇声音的确有些异常，这是风扇坏了吗？

X360风扇故障的情况并不多见，如果排除其本身质量问题的话，很有可能是你在改机换光驱的时候，由于不当的操作留下了隐患，而且X360主机运转时的声音也不全是风扇产生的。条件允许的话，你不妨检查一下风扇的轴是否发生了偏移。

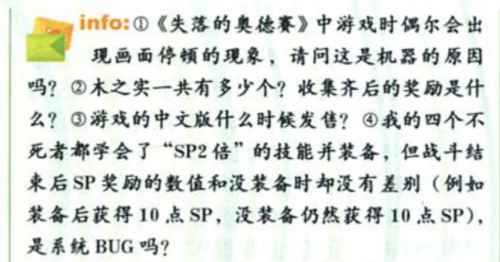
冯晓波：①改过机的X360是不是不能上Xbox LIVE？对于玩腻了单机游戏的我，觉得上网对战才是最大的乐趣。②65nm的双游戏捆绑版价格居高不下，什么时候才会降价呢？另外我在X360的官方网站只看到日本有双游戏捆绑版，并没有看到香港、台湾等地区有双游戏捆绑版，这个版本真的只有日版吗？③X360能否接受无线路由器的信号进行无线上网？是不是需要官方的无线适配器？除了官方的，还有什么兼容X360的可以推荐吗？④去电玩店询问HDMI线的价格，被告知只需要88元，这样的质量可靠吗？⑤我在微软英国和美国官网上看到有卖HD DVD播放机的，还送5张正版HD碟，价格分别为179.99美元和114英镑，请问考虑现在的汇率，加上国际运输费等其他因素，从哪里购买比较划算呢？是否还有其他更好的建议？⑥我有一个罗技的力反馈方向盘，支持PC和PS2，不知道能否在X360上使用呢？⑦X360如何实现5.1声道？要另外购买线材吗？我目前用的是一套连接VCD的音响，有中置、环绕、低音炮。

①对于改机的X360用户来说，虽然前几次可以正常登录Xbox LIVE，但长此以往还是不排除被微软BAN机的可能性，所以不建议改机用户登录Xbox LIVE。②65nm双游戏捆绑版的X360主机目前的确只有日本发售过，你在香港等地区看到的应该属于正规的引进版，所以加上关税等附加费用，实际的售价就会比日元本身换算过来的售价高一些。至于降价的问题，则跟每个地区商家的盈利有一定关系，当然官方主动降价的话，对促使套装整体价格的下调也是有积极作用的，但需要一定的反应期。③X360本身并不具备接受无线信号的功能，如果你需要使用无线网络的话，必须购买官方推出的“无线网卡”才行，售价约为500元左右。④根据你所提供的价格，这应该是组装产品，在抗干扰性方面并不是很好（如果你显示设备附近的电线较多的话，画面的波纹等情况会相当明显），建议你购买官方的HDMI线以达到最佳的显示效果，价格大约为400元左右。⑤如果要在国外购买这类产品，除了考虑汇率、国际邮费等因素外，最主要的还是你所购买的地方是否会提供向国外发送此类产品的服务，并且对于电子类产品，在进入国内时还会收取关税，这样整体算下来，比商品本身的价格多出1000元左右也不是不可能。最佳的方案还是建议你多询问国内的商家，看是否能够购买到相关的产品。⑥这个是无法在X360上使用的。⑦X360在原装信号线（无论分量、VGA、S端子或者AV端子）上有光纤输出口，所以你只需要购置一台带有光纤输入的数字功放，再配合一套多声道（建议至少5.1声道或以上）的音响系统，即可实现5.1声道，至于你目前的配置只能算是比较传统的音响组合，还无法达到上面的要求。



刘文轩：最近开始尝试用电脑显示器玩X360，但遇到一个问题：我所使用的是标准4：3的显示器，在显示设定中我将分辨率调至1024×768，开机后进入主机菜单显示正常，玩游戏也能正常输出图像，但当我玩拥有宽屏显示的初代Xbox游戏时，画面却始终强制显示为16：9，而且撑满了整个屏幕，也就是说，人都变成了"面条"（这个现象在我手中的两个Xbox游戏上都出现了，分别是《忍者龙剑传 黑之章》和《沙滩排球》），而之前在4：3的电视机上玩这两款游戏都能正常输出切割过的4：3画面……

以上你提及的两个游戏，其中《忍者龙剑传黑之章》支持4:3的画面输入方式，你可以在进入游戏后，在游戏设置中将画面显示比例调整为4:3即可解决问题，而《沙滩排球》则建议将屏幕的分辨率调整为640×480，这样也可以解决画面压缩的问题。出现这种情况的主要原因是Xbox的大多数游戏在运行时会默认使用16:9的画面，如果不设置的话在普通电视上就会强制切除左右两侧的部分画面，但是显示器由于不具备自动切割画面的功能，所以只能压缩画面，出现人物变形的情况。



info：①《失落的奥德赛》中游戏时偶尔会出现画面停顿的现象，请问这是机器的原因吗？②木之实一共有多少个？收集齐后的奖励是什么？③游戏的中文版什么时候发售？④我的四个不死者都学会了"SP2倍"的技能并装备，但战斗结束后SP奖励的数值和没装备时却没有差别（例如装备后获得10点SP，没装备仍然获得10点SP），是系统BUG吗？

①如果你是使用的D版光盘游戏的话，在读取数据的环节，偶尔的确会出现画面停顿的现象，这应该跟游戏光盘的质量问题有关。②游戏中的木之实一共有99个，全部获得后可以从猥琐的兔子处交换得到吸收土属性的饰品"ピボットの首饰り"，而该物品也是解开"学会全技能"成就的关键物品。③根据最新的消息，本作的中文版将于2008年1月24日发售，对其中"千年之梦"有兴趣的玩家，一定要记得收藏一套哦。④"SP2倍"的效果在战斗中是无法累计的，即只有1人装备时就已经具备了获得SP两倍的效果，自然4个人装备时，获得SP仍然不变。



■我也要玩X360。

Jacky：《质量效应》里为什么我在游戏后期会遇到很多无法打开的箱子，每次走近箱子都会显示"等级不够"，但是我已经40多级了啊，想问一下到底要达到多少级的时候才能够打开这些箱子？

游戏后期的很多箱子都装有较高等级的电子锁，而这里所显示的"等级不够"并不是指人物级别不够，而是指你的队伍中没有人拥有高级别的开锁能力。遇到这种情况的话有几种解决方式：第一，如果给角色选择的职业是工程师（Engineer），需要在升级时吧Electronics和Decryption这两个技能升满，这样的话两个技能就是"Master"级别，遇到任何复杂的电子锁都不在话下。如果玩家给主角选择的职业不是工程师，那么如果想打开这些箱子就要每次都带着Tali或者Garrus，因为他们两人的升级技能中也带有开锁技能，同样需要升满达到"Master"等级，这样就可以对付所有上锁的箱子了。

niya：为什么《摇滚乐队》迟迟没有D版上市呢？

因为《摇滚乐队》只支持专用控制器进行游戏，所以想体验其魅力的玩家，就只能购买正版游戏，其中随游戏便附带了包括电子鼓、麦克风和吉他在内的专用控制器。

wosidiwua：《X360专辑Vol.2》的《上古卷轴IV》攻略中，战士工会头领级别任务"斩草除根"中第二段的第8行和第9行的文字是乱码，希望改正并告知正确的内容。

首先要在这里向所有读者道歉，当时由于印刷的缘故，才出现了影响阅读的乱码问题，现在就为大家给出正确的文字，同时也希望各位读者继续监督我们的工作，并提出更多更好的建议。正确文字如下：这些野心家在倒在你的脚下前总要罗嗦上几句，说明自己的伟大理想。这个家伙不好对付，等级永远比你现在高10级，是游戏中你能遇到的最强虎人。

游戏 GAMES

share game：X360上有哪些中文游戏呢？

我们这里就为你列出到2007年12月7日为止，所有推出过中文版的X360游戏（包括港版，即支持繁体中文的游戏，中文译名以官方为准），看看其中有没有你感兴趣的呢？



■欣喜若狂的消费者。

中文名称	英文名称	发售时间
死或生4	Dead or Alive 4	2006.3.16
横冲直撞4 复仇之路	Burnout Revenge	2006.3.16
世界街头赛车3	Project Gotham Racing 3	2006.3.16
完美特工前传	Perfect Dark Zero	2006.3.16
凯蜜欧传说 力量之源	Kameo Elements of Power	2006.3.16
极品飞车9 最高通缉	Need for Speed Most Wanted	2006.3.16
全民派对	Every Party	2006.3.20
九十九夜	N3 Ninety-Nine Nights	2006.5.24
圣魔战记3 无罪的狂热	Spectral Force 3 Innocent Rage	2006.8.11
极品飞车10 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	2006.11.1
宝贝万岁	Viva Pinata	2006.11.14
战争机器	Gears of War	2006.11.17
劲爆美国职业篮球2007	NBA Live 07	2006.11.22
死或生极限沙滩2	Dead or Alive Xtreme 2	2006.11.22
蓝龙	Blue Dragon	2006.12.7
除暴战警	Crackdown	2007.2.20
暗影狂奔	Shadowrun	2007.5.29
飞驰竞速2	Forza Motorsport 2	2007.5.24
最后一战3	Halo3	2007.9.25
劲爆美国职业篮球2008	NBA Live 08	2007.10.2
世界街头赛车4	Project Gotham Racing 4	2007.10.2
极品飞车11 急速狂飙	Need for Speed Pro Street	2007.11.13
炽焰帝国 末日之环	Kingdom Under Fire Circle of Doom	2007.12.4

Hos：为什么"《吉他英雄》系列"的所有秘籍我都无法使用？

因为吉他控制器按颜色键不会带确定效果，需要拨弦才可以确定，而用手柄玩游戏则去掉了拨弦的动作，将按品和拨弦的动作合为一个按键动作。同时系列作品的所有秘籍输入都要求在开始菜单画面，按一定顺序按颜色键，所以使用手柄一按到带动作指令的颜色键就会离开开始菜单，导致秘籍输入不成功。

fafnirkankai：请问《皇牌空战6 解放的战火》中"取得全部隐藏"这个成就如何取得？我目前的单机成就中已经达成了全勋章、战役徽章、敌ACE全图鉴、我军全图鉴、全部飞机涂装、特殊武器购入，但是这个成就始终没解开，请问还需要什么条件吗？

要解开你所提到的这个成就，除了你所提到的条件外，还需要使用支援攻击消灭掉50名敌人、累计击坠1000名敌人、在前线着陆成功10次。



■乐高版X360手柄。

经典游戏音乐赏析

① 雪に願いを …… 偶像大师
② 星の降る街 …… 偶像大师
③ 私の泪と空 …… 蓝龙
④ Happy Birthday …… 蓝龙
⑤ The etudes of spirit …… 信赖铃音 肖邦之梦
⑥ 英雄 …… 信赖铃音 肖邦之梦
⑦ 许都侵攻战 …… 真・三国无双5
⑧ SELUMNA PEAK …… 皇牌空战6 解放的战火
⑨ Cobra Down …… 使命召唤4 现代战争
⑩ Coup …… 使命召唤4 现代战争
⑪ Warpig …… 使命召唤4 现代战争
⑫ Bioshock Main Theme …… 生化奇兵
⑬ Welcome to Rapture …… 生化奇兵
⑭ Cohens Masterpiece …… 生化奇兵
⑮ Out of Darkness …… 鬼泣4
⑯ Sworn Through Swords …… 鬼泣4
⑰ Shall Never Surrender …… 鬼泣4

Xbox360专辑 Vol.4 Disc1





偶像大师：这两首歌来自《偶像大师》在2007年冬天发售的一张特别CD《偶像大师 Christmas for you！》，分别由游戏中的人气角色天海春香与星井美希演唱，据悉，这张CD中的某些歌曲将会被收录进系列最新作《偶像大师 Live for you！》中。

蓝龙：《蓝龙》中多首歌曲都是由植松申夫与坂口博信二人联手创作的，默契的配合让每一首歌都充满了丰富的感情，其中《私の泪と空》也是游戏的主题曲。

信赖铃音 肖邦之梦：以音乐为主题的游戏，其音乐自然不容小视，钢琴诗人肖邦与游戏音乐界被称为"神"的樱庭统为我们共同献上了这款音乐大餐，其中《英雄》是肖邦的成名作，而樱庭统的《The etudes of spirit》也给我们留下了深刻的印象。

真・三国无双5：这首曲子足以顶进"《无双》系列"前十名，电子音伴随着中国古典乐器的完美演奏，完成了这首摇滚与民乐元素兼容的战斗音乐。

皇牌空战6 解放的战火：这才是货真价实的空战嘛！随着机能的大幅度提升，使得空中你追我逐的畅快感达到了顶点。这支曲子是游戏第七关的BGM，激昂的乐曲似乎更比各种空中力量更显魅力。

使命召唤4 现代战争：《COD4》的优秀已经不用再去赘述，它的音乐同样出色，为了烘托游戏的宏大史诗感，制作组特别请来了著名哈里・格雷森・威廉姆斯（代表作《潜龙谍影2》）为其谱写音乐，使得这部作品更具有"大片"的感觉。

生化奇兵：因应游戏背景的需要，《生化奇兵》力求重现20世纪初中期的音乐氛围，因此在BGM上加入了很多诸如十二音、偶然音乐、钢琴等音乐元素，仅仅从音乐上就能感受到它的"异国情调"。

鬼泣4：《鬼泣4》在游戏发售前就推出了原声音乐的CD，从几首主打曲目来看，本作的音乐依然是系列传统的哥特摇滚，承袭了黑暗和阴沉等特点，配合游戏中惯用的"酷"、"帅"风格，更加衬托出魔人的主题。

HALO1
01 Truth and Reconciliation Suite
02 Under Cover of Night
03 Library Suite
04 Never Surrender
05 Halo

HALO2
06 Blow Me Away
07 Earth City
08 Halo 2, Game Soundtrack-Unyielding
09 Connected

HALO3
10 One Final Effort
11 Greatest Journey
12 Farthest Outpost
13 Follow Our Brothers
14 Halo 3-The Storm. This Is the Hour
15 Finish the Fight
16 Tribute
17 Never Forget
18 Halo 3-LvUrFR3NZ

Xbox360专辑 Vol.4 Disc2

《光环》系列音乐赏析

"《光环》系列"的音乐一向制作精良，而且在整个游戏中穿插得恰到好处，从配乐中就可以体现出游戏那滂沱的气势，还有那扑朔迷离的故事，以及神秘莫测的未知星球……

1至5首来自《光环》初代，第一首《Truth and Reconciliation Suite》可以算是整个故事的起头，大气的风格让人可以很快被带入这个庞大的故事里。而第5首《HALO》虽然是作为初代最后的曲目，但是从中就可以品味出故事从这里即将要被推入一个高潮的感觉，之后的战斗还将继续……

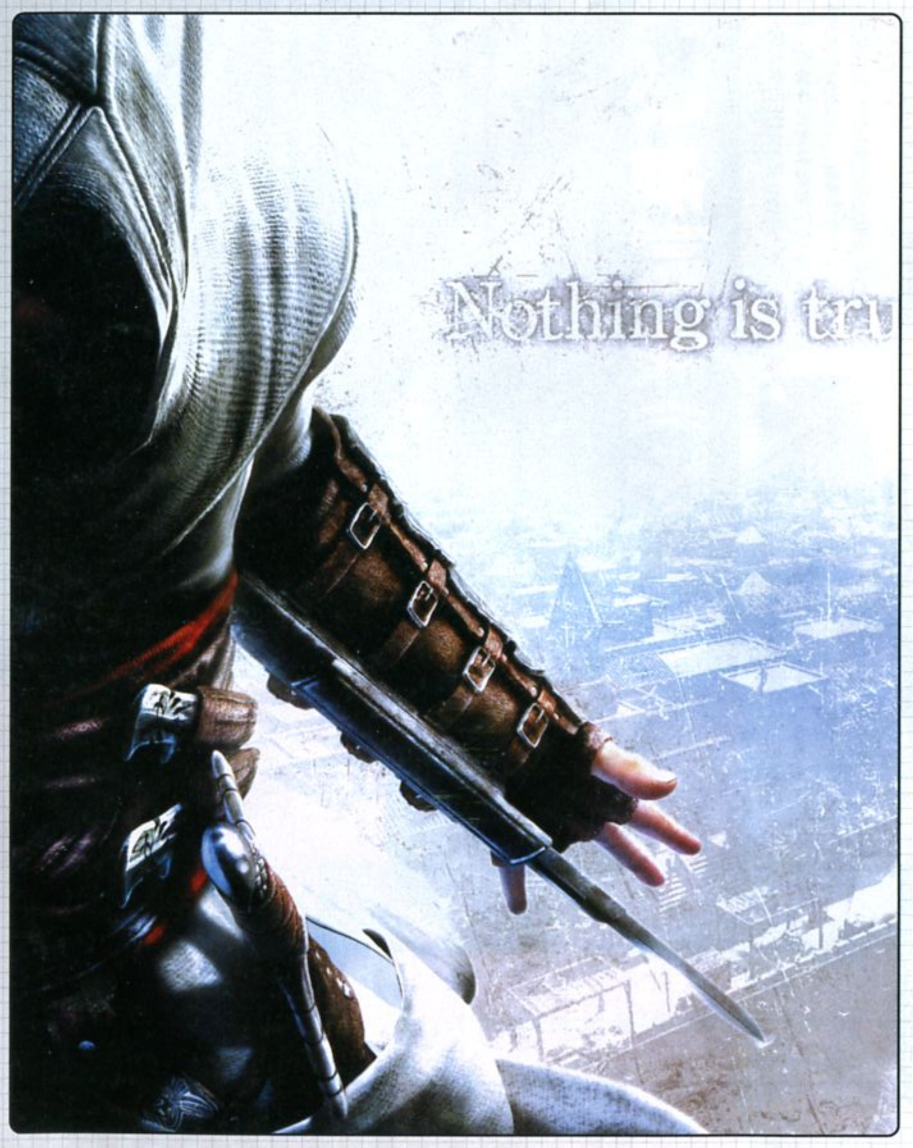
第6到第9首来自《光环2》，这一作虽然流程相对较短，但是真正让故事进入了高潮。《Blow Me Away》是整个《光环》音乐里为数不多的几首歌曲，强烈的摇滚风格立刻让人激情四溢，而从这首歌中，我们听出来的就是一种在最后时刻的抵抗。特别是"No time to lose, we've got to move, steady the hand"这句歌词充分说明了现状的紧迫，必须倾全力去抵抗。而在这一作的结尾，我们的战场又回到了地球……

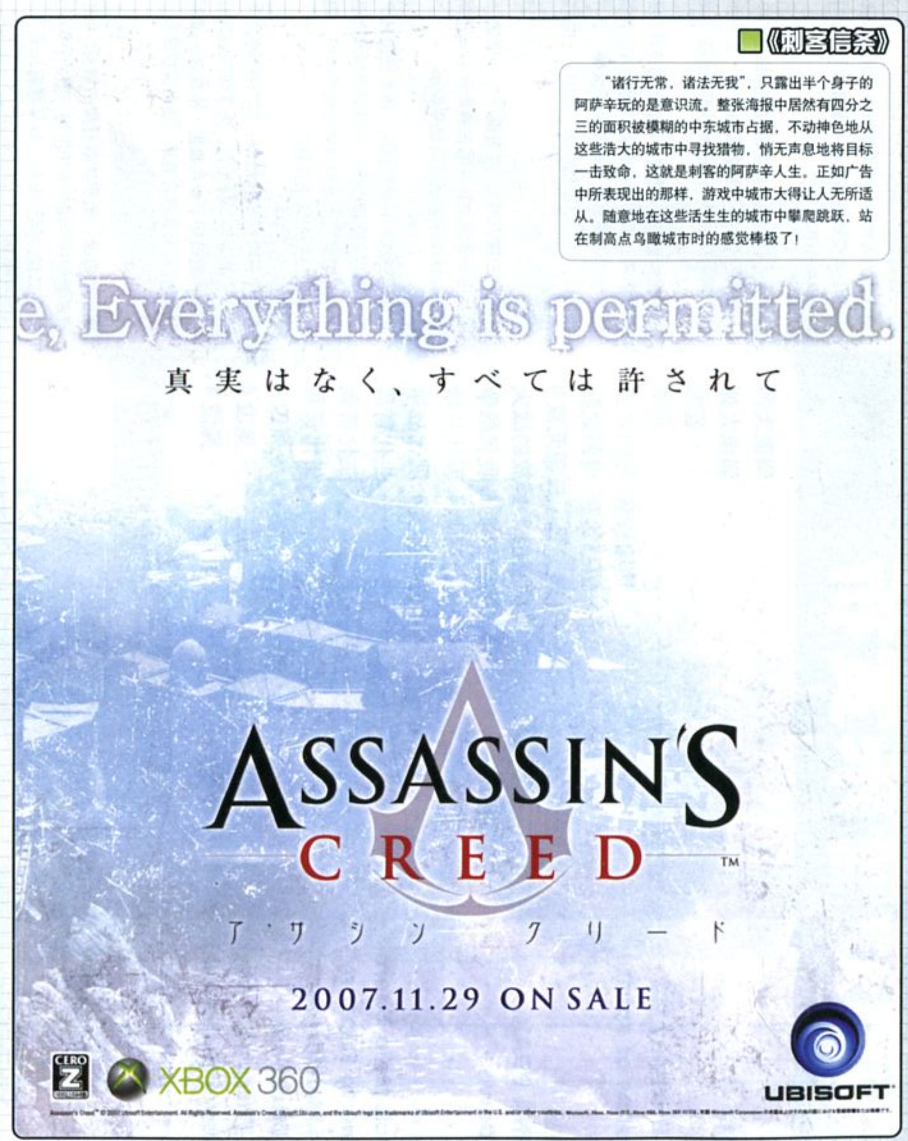
10到18首选自最新的《光环3》，第10首《One Final Effort》中，那苍劲有力的钢琴演奏揭开了反攻的序幕，也体现了游戏的开始就是一个高潮！而15首《Finish the Fight》，由一开始的暗流涌动一下进入了气势滂沱的高潮部分，那就是总攻的开始。当这首结束，我们听到的是《Tribute》一切都归于平静，赢得了战争时候总会让人若有所思。随后的《Never Forget》让我们不要忘记这段历史，更不要忘记为了历史付出的英雄们。在游戏结束，特别是在整个"《光环》三部曲"的最后，用它来诉说，用它来铭记……最后的《Halo 3-LvUrFR3NZ》是整个"《光环》系列"中最后一首歌曲了，轻快的节奏让人在最后得到放松，这，可以算是《光环》给我们的最后的礼物吧。



《刺客信条》

“诸行无常，诸法无我”，只露出半个身子的阿萨辛玩的是意识流。整张海报中居然有四分之三的面积被模糊的中东城市占据，不动神色地从这些浩大的城市中寻找猎物，悄无声息地将目标一击致命，这就是刺客的阿萨辛人生。正如广告中所表现出的那样，游戏中城市大得让人无所适从。随意地在这些活生生的城市中攀爬跳跃，站在制高点鸟瞰城市时的感觉棒极了！







ISBN 7-88618-084-4

9 787886 180842 >

本手册随盘附赠不能单独销售　Xbox360专辑光盘定价:28元